TOOLBOX
Atrás do Escudo: Parte 3

CAVERNA DO SABER
Conheça o Teatro da Mente!

UM MUNDO DE MECHAS
Robôs gigante em *Tormenta Alpha*!

CHEFE DE FASE
A Cuca te pega!

CONTO
O que resta no fim, por John Elton

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 165

Viaje pelas eras da TV, ao estilo *Wandavision*, nesta série de ganchos fantásticos!

DICAS DE MESTRE
20 REGRAS PARA AUTORES DE *TORMENTA*

ENCONTRO ALEATÓRIO DUPLO
INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE | REGRAS PARA ALINHAMENTO

RESENHAS
CIDADE INVÍSÍVEL • *YAKUZA: LIKE A DRAGON*

AVENTUREIROS NA TV

TOOLBOX
Atrás do Escudo: Parte 3

CAVERNA DO SABER
Conheça o Teatro da Mente!

AVENTURAS NA TV
Viaje pelo tempo com ganchos de séries

CHEFE DE FASE
A Cuca te pega!

CONTO
O que resta no fim, por John Elton

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 165

DICAS DE MESTRE
20 REGRAS PARA AUTORES DE *TORMENTA*

ENCONTRO ALEATÓRIO DUPLO
INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE | REGRAS PARA ALINHAMENTO

RESENHAS
CIDADE INVÍSÍVEL • *YAKUZA: LIKE A DRAGON*

UM MUNDO DE MECHAS

Robô gigantes para você pilotar em meio à loucura de *Tormenta Alpha*!

HORA DE ABASTECER

Pouca gente sabe, porque eu não sou de ficar contando (aprenda: você deve contar sobre as pinga que toma, mas não precisa ficar espalhando os tombos que leva), mas há muitos anos tenho alguma dificuldade de ter ideias.

Claro, naquela reunião marota com todos os criadores de *Tormenta* atirando o que vem na cabeça para tudo que é lado? Sem problemas. Batendo papo com os amigos, brincando de *"e se"*, a base de toda ficção? Tranquilo.

Mas na hora de sentar sozinho na frente do PC e espremer alguma coisa que possa virar outra coisa: Nada. Ou quase nada. Uma gotinha quase imperceptível, às vezes. E eu obviamente não era assim antigamente. Quando era moleque, e mais à frente, por um longo período na minha carreira na *Dragão Brasil*, tudo vinha fácil. Era tipo uma mangueira de bombeiro de ideias práticas.

Porque tem isso: ideia desconexa de uma frase, qualquer um tem. Bots de Twitter têm. Puristas sequestram duas mulheres da corte de Ahlen, apenas para descobrir que se trata de um casal de dragões refugiado de Sckharshantallas. Seis aventureiros dividem um segredo sombrio enterrado debaixo de uma taverna muito popular. Crianças lefou nascem todas num mesmo dia, numa vila afastada em Trebuck, e é preciso protegê-las da fúria dos moradores, que acreditam ser um mau presságio.

Viu? Ideias. O problema é botar em prática.

No meu caso, é algo em processo de tratamento clínico e envolve muito mais que dicas de autoajuda e coisas do tipo, mas dentro dessa jornada, relembrei de algo com a ajuda de **Ray Bradbury**: a mente precisa ser abastecida. E, talvez, abastecida no ritmo certo.

Por conta da ansiedade e tudo mais, há muito tempo eu não lia. E quando digo ler, digo ler livros completos, com calma, sem fazer mais nada ao mesmo tempo. Passei a imitar meu amigo **Marcelo Cassaro** e acordar cedo, ler por uma hora antes de começar o dia. E as ideias práticas, bem lentamente, estão começando a querer voltar.

Porque a gente acha que abastace a mente com tudo que consome nas séries, nas redes sociais, e na internet em geral — e não há problema nisso além do fato de que o ritmo é acelerado demais. E não há filtro: nossa cabeça vira um jogador de Tetris tentando encaixar uma quantidade insana de peças numa velocidade além do possível. Durante o dia você está num Fórmula 1, vendo borrões passando ao lado do carro. Quando lê um livro, está passeando num bairro, admirando as casas e as pessoas na calçada.

Claro, são teorias tiradas da minha cabeça, mas teorias são ideias. Talvez seja um sinal de que está mesmo funcionando. :)

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Andriolli Costa, Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, Jarbas Carneiro Trindade, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, John Elton, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Dora Lauer, Gustavo Zavanin, Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O retorno do mangá *Khalifor*!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino ficou fofinho!

10 Resenhas
Cidade Invisível, Yakuza: Like a Dragon.

13 Sir Holand
Minotauros também se apaixonam!

14 Dicas de Mestre
As diretrizes para autores de *Tormenta*.

22 Wandavision
Ganchos de aventura para cada era da TV.

34 Toolbox
Atrás do Escudo, Parte 3!

42 Gazeta do Reinado
A Rainha-Imperatriz está de volta!

44 Caverna do Saber
Mergulhe no Teatro da Mente!

50 Conto
O que resta no fim, por John Elton.

62 Gabinete de Saladino
Elas ganharam espaço no terror na base do grito!

66 Um Mundo de Mechas
Robôs gigantes para pilotar em *Tormenta Alpha!*

76 Encontro Aleatório
Torne seu RPG mais acessível

78 Encontro Aleatório (sim, de novo)
Regras de alinhamento para *Tormenta20*.

82 Pequenas Aventuras
Fuja de um planeta nesta aventura estelar.

84 Chefe de Fase
Cuidado com a Cuca, que a Cuca te pega.

88 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

92 Liga dos Defensores
As Características de personagem *em 3DT*!

A CAPA

Tormenta Alpha é o terreno do impensável, e nada é impensável o suficiente para **Bruno Schlatter**. Na segunda matéria de capa desta edição, ele traz para Arton mechas de todos os tipos. Dobrando o desafio, **Ricardo Mango** ilustrou cada um deles com uma qualidade assustadora!

Notícias do Bardo

A ameaça dos duyshidakk está de volta!

Randar está de volta para encarar os desafios da Cidade Fortaleza

A VOLTA DE KHALIFOR

Há algum tempo os fãs aguardam ansiosos o segundo volume de *Khalifor*, mangá de J.M. Trevisan e Ricardo Mango.

A promessa era contar a história da lendária fortaleza, antes de seu destino trágico nas mãos de Thwor Ironfist, pelo olhar do jovem Randar e seus companheiros. Para os leitores da *Dragão Brasil*, essa espera acaba hoje.

A partir desta edição, *Khalifor* passa a ser publicada como como meta extra na revista, ocupando o lugar das HQs de seis páginas. Serão DEZ páginas por mês, reunidas posteriormente em volumes impressos. A arte continua nas mãos de Mango, que também assume o roteiro.

"Ele nos veio com uma proposta ótima para a continuação, o que contrubuiu para que eu ficasse mais livre para dar segmento a *LEDD*, outro mangá muito esperado", conta Trevisan, que ainda atuará como editor e consultor, junto com **Guilherme Dei Svaldi**.

"É importante que possamos dar prosseguimento a essas histórias da melhor maneira possível. Colocar *Khalifor* na *Dragão* é uma ideia que agrega ainda mais valor à revista", completou Guilherme.

Lírios e rum

Thordezilhas é o cenário de fantasia e pirataria criado por **Luiz Cláudio Gonçalves**, compatível com o sistema Vanguarda de **Mônica de Faria**. No Dia Internacional da Mulher, Mônica brindou o público com um suplemento gratuito feito exclusivamente por mulheres.

Thordezilhas: Mar de Lírios inclui personagens, aventuras, minicenários, contos, uma especialização e uma monstra, contando com 27 participantes, incluindo **Camila Gamino** e **Elisa Guimarães**, que você já conhece daqui e do blog da Jambô.

Todo esse conteúdo está disponível gratuitamente no **Dungeonist.**

Dimensão online

Saudade de eventos de RPG?

Então se segura, que a Matilha RPG veio ajudar. *Dimensão Lendária: RPG, Leitura e Literatura* é um evento sobre jogos narrativos e toda sua conexão com a leitura e a literatura.

O acontecimento contará com diversas atrações, entre elas, mesas de bate-papo sobre jogos, livros e as suas construções, bem como espaço de jogos para poder lançar uns dados, igualzinho aos grandes eventos presenciais. Entre os convidados estão **J.M. Trevisan**, nosso horado editor, e **Thiago Rosa**, responsável por muitas das matérias de capa aqui da *Dragão Brasil* e mestre de **Joias para Lamashtu**.

Dimensão Lendária: RPG, Leitura e Literatura ocorrerá de forma virtual através das plataformas digitais do projeto, nos dias 03 e 04 de maio, no Discord da Matilha RPG. Mais informações no Instagram da **Matilha** e do **evento**.

Sem pedra no caminho

Financiamentos coletivos são uma forma de viabilizar projetos com a ajuda do público. Embora sejam extremamente populares entre editoras de RPG, geralmente seu sucesso está atrelado a livros básicos. Financiamentos para suplementos costumam encontrar mais dificuldade de alcançar metas básicas, que dirá metas extras. Dessa forma, quando o novo financiamento de suplementos de *Pathfinder* bateu sua meta básica em poucas horas, foi uma grata surpresa.

Os ditos suplementos, já financiados, são o *Guia do Mestre* e o *Guia Avançado do Jogador*. Combinados, eles expandem os limites de Pathfinder e permitem tipos de personagens e aventuras mais variados. Além desses dois, o financiamento visa trazer vários suplementos em PDF e está próximo de chegar em sua segunda fase, centrada no *Bestiário 2*.

Os suplementos estão em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

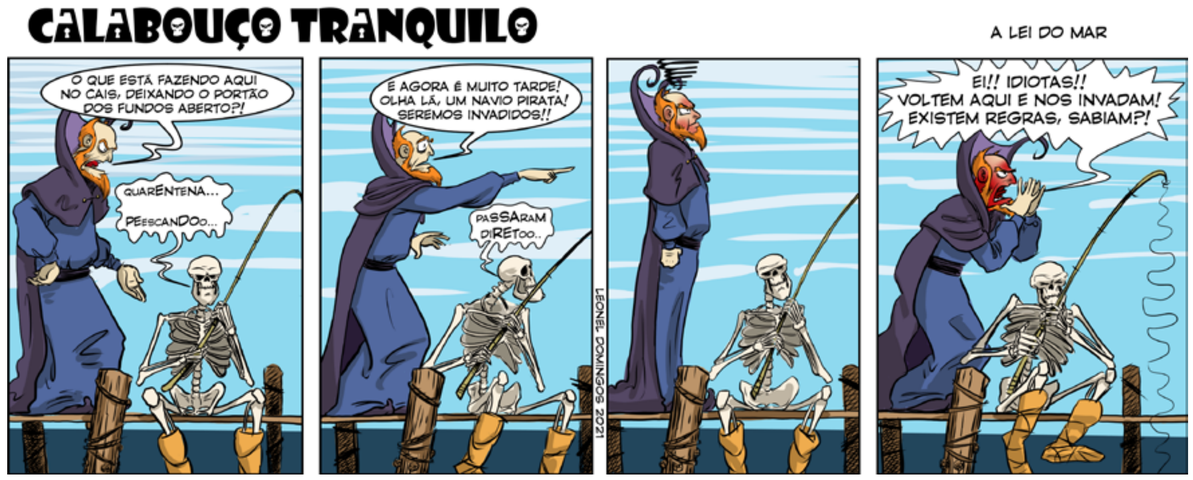
Aventuras breves

A seção de artigos do site da Jambô sempre traz pequenas matérias com **dicas de jogo**, **de mestragem**, ou só **contando alguma história divertida mesmo**. Este mês, entretanto, o blog estreou ***Aventuras Breves***, uma série que pretende oferecer uma saída para aquela sessão de jogo curtinha, de forma mais destrinchada do que fazemos na nossa querida *Pequenas Aventuras*.

Escrito pelo leitor (e Conselheiro) **Daniel Duran**, o artigo deste mês nos traz *O Ataque dos Goblins*, em que o grupo dos jogadores deve deter o avanço de um bando duyshidakk que fez morada em uma mata próxima a uma vila. Trata-se de uma aventura curta e introdutória, para heróis iniciantes em busca de emoção. O artigo também conta com uma lista de personagens prontos, como opção para quem quer sair jogando logo de cara.

Aventuras Breves será públicada no blog todos os meses!

O BARDO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Hã... Oi, seus lindos. Aqui é a Paladina, respondendo os Pergaminhos. Alguém viu o Paladino por aí? Normalmente é ele quem faz a apresentação... Opa, que é isso? Um glop! Vou matar logo.

— NÃO, PALADINA! Sai pra lá! Afe, nem me reconhece mais? Rolou mal Sabedoria?

— PALADINO?! Mas que diacho... Que aconteceu? Como se transformou em glop? Andou assediando alguma arcanista outra vez?

— Nem. Eu tive um encontro aleatório, morri, e então renasci como slime em um mundo de fantasia. Não é essa a tradição atual?

— Isso não é um anime?

— Sei lá. O importante é que, como glop, sou agora MUITO MAIS poderoso que antes!

— Isso você podia conseguir até virando um limão.

Que Coisa?

Tenho duas perguntas ao Saladino, que faz uma de minhas colunas favoritas. E nenhuma delas é relacionada a RPG...

Primeiro: em que tipo de ranking você colocaria o filme A Coisa? Não, não é o IT, do Stephen King. Nem o The Thing (1982), que no Brasil virou Enigma de Outro Mundo. É o filme THE STUFF (1985). Estou há meses tentando encontrá-lo no meio de tantas outras COISAS, e não sei se é saudosismo adolescente, ou se ele é bom mesmo. Diga-se de passagem, meu gosto é muito peculiar... Eu gostei de Duna (aquele, com o Supla em 1984) e odiei Birdman.

A segunda coisa, é mais complicada, quase um milagre de Gatal: no dia em que assisti Vida (2017), comentei com minha esposa ainda dentro do cinema, que eu tinha assistido um filme parecido, láááá no milênio passado...

Era a história de um cientista que consegue trazer de volta à vida um fóssil alienígena, muito parecido com um escorpião. No entanto, a criatura era inteligente e o programa é descontinuado quando ela tenta fugir. O que nosso sábio cientista faz? Passa a criar uma colônia dos bichinhos numa piscina de areia na garagem.

Já procurei no IMDB desde a década de 1970, no Justwatch, pesquisei no Google pelo roteiro em português e inglês... e acabei de pensar: se alguém além de mim e meu amigo cinéfilo daquela época já viu esse filme, foi o Saladino!

Ajuda aí, que te dou uma paçoquinha!

Roque Valente, o de memória semi-infalível

Caro Roque. Como solicitado, encaminhamos sua pergunta ao próprio Rogério "Mestre do Terror" Saladino, que teve a presteza de responder como segue:

Olá, Roque. O filme que você mencionou saiu mesmo aqui no Brasil com o título A Coisa (porque "O Recheio" não ia ficar lá muito legal, convenhamos) e é um dos marcos do terror dos anos 1980, com vários elementos (agora) clássicos dos filmes da época. Inclusive o diretor do filme, Larry Cohen, morreu em 2019 (com 82 anos). O filme foi lançado em DVD por aqui, mas foi só feita "uma tiragem", que acabou logo e não foi resposta, tornando o título meio difícil de ser encontrado. Mas, felizmente, uma distribuidora nacional chamada **Obras Primas do Cinema** *adquiriu o título e está relançando com alguns outros filmes clássicos de terror dos anos 1980, em uma coleção chamada (criativamente)* ***Sessão de Terror Anos 80****. Já no segundo volume, um dos filmes que faz parte do box é justamente The Stuff/A Coisa. Dá uma conferida na coleção, que também tem outros títulos muito bacanas, como O Portão (The Gate, 1987), Palhaços Assassinos do Espaço Sideral (Killer Klowns From Outer Space, 1988) e Warlock: O Demônio (Warlock, 1989).*

Quanto ao filme que você descreveu... não encontrei em nenhum lugar! Tem variações dos elementos que você citou em alguns filmes, mas não todos no mesmo! Pela sinopse, imagino que seja um filme meio trash, mas nem em todas as listas, sites, artigos e similares que procurei consegui encontrar essa pérola! Filmes de cientistas malucos que revivem criaturas bizarras sem pensar nas consequências são razoavelmente comuns, especialmente depois do sucesso de Enigma de Andrômeda (The Andromeda Strain), em 1971, filme baseado no livro de Michael Crichton (o mesmo autor de Parque dos Dinossauros) que foi muito copiado nos anos seguintes, com variantes doses de qualidade (como parece ser o caso do filme que você descreveu). Fora isso, também poderia ser um ou outro filme, com alguns elementos aqui e ali, meio que misturados. Poderia ser A Ilha do Terror (Island of Terror, 1966, de Terence Fisher) ou Uma Sepultura na Eternidade (Quartermass and the Pit, 1967, de Roy Ward Baker).

Mas acho que não vou ganhar essa paçoquinha.

— Agora que também sou uma gosma, será que posso ter meu próprio filme de terror?

— Não creio que você está empolgado com essa situação!

— Vai me dizer que sente falta de como eu era antes?

— Bom... até que ficou fofinho...

— AHÁ!! VIU SÓ?

Mistérios de Arton

Saudações a quem estiver respondendo os Pergaminhos este mês. Gostaria de tirar umas dúvidas que acumulei durante os estudos de meu Nimbus sobre o mundo de Arton:

1) *O que vai ser dos elfos negros, agora que Glórienn não é mais deusa? Eles vão caçar elfos normais agora, mesmo não sendo devotos da ex-deusa dos elfos?*

2) *Afinal, Triunphus fica ou não fica em Hongari? Agora que o reino foi invadido por Portsmouth, ou melhor, Aslothia, qual a situação da cidade caso ela fique no reino dos pequeninos?*

3) *O que aconteceu com Scythe depois que ele reviveu em Triunphus? Gosto de pensar que ele largou Leen e se tornou um aspirante a clérigo de Thyatis, tentando se redimir por tudo que ele fez como sacerdote negro.*

Vinícius "'Julien Tiroequeda", Nimbus com bipolaridade e louco para explorar os subterrâneos de Arton, Caruaru/PE

Bom Vinícius, todas as suas dúvidas devem ser abordadas em detalhes apenas nos próximos grandes livros *Tormenta20*, *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton*. Por enquanto, podemos dizer apenas o seguinte:

1) Para quem não sabe, diferente de outros jogos, os elfos negros de Arton não eram uma raça, mas uma doutrina (e você aí achando que *The Mandalorian* fez isso primeiro...). Eram elfos adoradores de Tenebra, que caçavam aqueles devotados a Glórienn. Uma vez que a Deusa dos Elfos caiu, o culto foi dissolvido e desapareceu. Se algo diferente, e talvez mais mortal, irá surgir em seu lugar futuramente, isso ficará em aberto por enquanto.

2) A icônica cidade de Triunphus teve sua localização exata colocada em dúvida desde antes de *Tormenta20*; a cidade chegou a ser repaginada na antiga revista *DragonSlayer* 21, que a situava próxima às Montanhas Sanguinárias (pois apenas ali existem vulcões ativos próximos ao território do Reinado, apenas ali o covil do Moóck poderia estar abrigado), perigosamente próxima do reino de Sckharshantallas, talvez até dentro de suas fronteiras. Onde ela fica em *T20* (ou se sequer existirá) é algo ainda a ser revelado.

3) O clérigo da morte Scythe e seus companheiros também não foram introduzidos ainda em T20. Isso pode acontecer no Atlas de Arton, ou aqui mesmo nas páginas da DB.

— Paladino, você só enrolou e não respondeu nada.

— Eu sou assim mesmo. Misterioso.

— Você é um baita picareta e isso não é mistério nenhum!

— Não sou mais fofinho?

— LARGA DE SER ABUSADO!!

Paladino Combeiro

Saudações paladina e paladino, nobres colegas de classe.

Neste momento eu e meus companheiros estamos em uma missão enfrentando monstros em uma perigosa mina em Yuvalin e vejo, a cada encontro, os inimigos ficarem mais poderosos. Sei que os deuses guiam nossos caminhos e nos conduzem por esta incrível jornada heroica e, ainda que não me falte fé, temo não conseguir sobreviver até o fim. Por isso escrevo em busca da sabedoria dos mais experientes no caminho da paladinagem. Deixarei aqui algumas perguntas sobre combos brutais, não, quero dizer, táticas perfeitamente justas para enfrentar os desafios vindouros.

1) *O apêndice do módulo básico Tormenta20 está bem claro que não se pode acumular bônus de itens, mas bônus na defesa da armadura e escudo não se acumulam? Digamos que eu use uma armadura completa e um escudo pesado, minha defesa subiria para +12, mas se usar armadura completa defensora e um escudo pesado guardião, minha Defesa subiria em +18 (somando ambos) ou +16 (considerando o maior bônus mágico)?*

2) *Digamos (apenas por curiosidade) que eu tenha sido agraciado com um escudo pesado animado e use também uma montante. Neste caso eu poderia me beneficiar dos poderes Estilo de Duas Mãos e Estilo de Arma e Escudo?*

Parabenizo toda a equipe da Jambô pela incrível e desafiadora (principalmente desafiadora) jornada heroica. Me despeço na esperança de receber as respostas antes que seja tarde demais.

Eldon Trevack, paladino de Khalmyr e combeiro nas horas vagas

Valoroso Eldon. É apenas um palpite, mas provavelmente está jogando *Jornada Heroica: Coração de Rubi*, parte da campanha *Tormenta20*. Talvez estas respostas estejam mesmo o alcançando tarde demais. Sendo o caso, esperamos ser útil para o próximo personagem...

1) Bônus mágicos de itens realmente não acumulam, mas aqui há uma diferença. Os encantos Defensor e Guardião não são bônus mágicos — na verdade eles aumentam sua Defesa, o que é diferente. Portanto, acumulam não apenas entre si, mas com outro item. Logo, sua Defesa aumenta +18.

2) Da mesma forma, estilos de combate diferentes não se acumulam. Cada estilo envolve suas próprias manobras e posturas; um mesmo personagem pode ter vários estilos, mas não usar todos ao mesmo tempo. Ele deve escolher qual estilo vai usar em cada rodada.

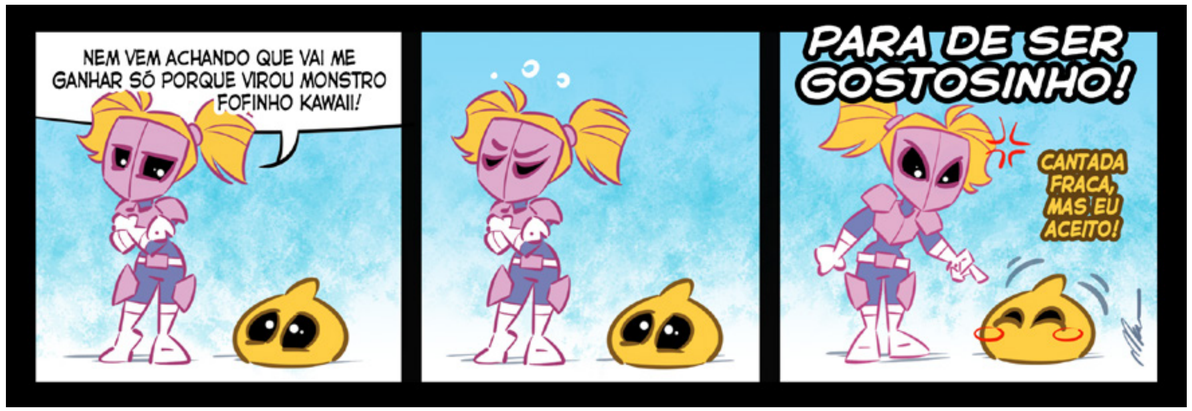
— Mas é todo mundo caçando combo no *Tormenta20*.

— A atual corrente de pensamento diz que, se você não faz combos, é porque não se importa o suficiente com o jogo e, portanto, deve ser esmagado pelo mestre.

— Quê?! Quem falou isso?!

— Não sei, me deixa, estou ocupado recalculando a ficha.

— Você é um glop, sua ficha ficou bem menor...



Dados e Críticos

Olá pessoal, tudo bem? Eu sou o Tiago Douglas da Silva, programador, 36 anos, fã de fantasia, ficção, anime, RPG, apoiador do primeiro fim de semana do Tormenta20 e recém assinante da Dragão Brasil.

Primeiramente gostaria de parabenizar toda equipe pelo ótimo trabalho, por essa obra de arte que Tormenta20 se concretizou.

Tenho uma dúvida sobre críticos. Quando na rolagem de ataque ocorre um crítico, são apenas os dados da arma que são multiplicados no crítico? Ou, por exemplo, no Golpe Divino do paladino o dado de dano também é multiplicado?

Por que essa dúvida? O Golpe Divino diz que ele adiciona 1d8 à rolagem de dano. Diferente do Ataque Furtivo, que adiciona 1d6 de dano adicional.

Muito obrigado, pessoal!

Tiago

Bom Tiago, essa é uma dúvida muito frequente, então vamos a ela.

Um acerto crítico multiplica apenas o dado (ou dados) de dano da arma. Ou seja, aquele que aparece na coluna "dano" na Tabela 3-3: Armas (*Tormenta20*, páginas 140-141).

Nenhum outro dado, seja adicionado ou adicional, é multiplicado em um crítico.

— Quem liga para Golpe Divino? Ser glop é muito melhor que ser paladino!

— Credo, você está mesmo gostando disso!

— Será que as elfas decotadas gostam que eu fique no colo delas?

— Glops são feitos de ácido. NINGUÉM gosta de tocá-los.

— QUÊÊÊ?! AQUELE ANIME ME ENGANOU!!

LENDAS LENDÁRIAS

Vira o Disco

Já na terceira parte da aventura Disco dos Três, o grupo está de posse das partes do bem e da neutralidade, quando enfim derrotam o terceiro guardião e não sabem como pegar a parte do mal, já que não há alguém maligno no grupo.

— Vamos tentar juntar as duas partes — sugere o bardo —, quem sabe elas "atraem" a terceira.

Ele e o clérigo tentam juntar as duas partes. Eu informo que elas se repelem.

— Eu viro a minha parte do outro lado. Deve ser igual USB.

Romulo "Rufus" Bartalini

Cthuthuco

— Vamos jogar o Chamado de CT-Ru-Ru.

Jogadora iniciante de O Chamado de Cthulhu, que leu muito rapidamente o nome do jogo.

— Mas quem é esse Cthulhu que tanto falam?

Mesma jogadora, mais tarde.

André Luiz

Metal Nobre

Tentando conseguir lucros com apostas, Wez organizava uma noite de jogatina no acampamento da caravana que escoltavam.

— Só quero ajudar a criar um clima de descontração e divertimento para todos. Afinal, ninguém é de ferro, né?

Ao que o golem Grimbridge responde:

— Eu sou. Seu golista!

Cuidado com golens nobres, eles são assustadores.

Tarcisio Lima

De Graça

Elfa caçadora muito irritada com os últimos acontecimentos em um acampamento do exército:

"Eu não tô em condições psicológicas para beber, por favor não me deixe pedir uma cerveja..."

Meia-Elfa Ladina: "Mas eles estão dando de graça! Amiga, você tá pedindo isso para a pessoa errada."

Matheus do Hangar do Kowalski

RESENHAS

CIDADE INVISÍVEL

Invisibilidades paradoxais

Sob o brilho da lua, na mata fechada ou na praia deserta, humanos morrem e se tornam Entidades. Seus poderes são grandes, seus propósitos incertos. Talvez, assim como nós, seja unicamente sobreviver. O texto a seguir contém spoilers.

Os nomes nos são familiares, mas a roupagem é outra. Saci, Cuca, Iara, Curupira dividem com os humanos as ruas do Rio de Janeiro. Cidade maravilhosa? Não, *Cidade Invisível*. Série da Netflix, produzida por **Carlos Saldanha** e com argumento de **Raphael Draccon** e **Carolina Munhoz**, que estreou neste mês de fevereiro no serviço de streaming.

A humanização dos mitos marca a tônica da série, junto a proposta amplamente explorada na mídia, que é a da "atualização" dos seres encantados. Inês, a Cuca (**Alessandra Negrini**), entendida na série pelo seu aspecto de bruxa e não de Papão devorador de crianças, não mexe mais seu caldeirão; mistura beberagens atrás de um balcão de drinks. Seu ajudante fiel, o papão Tutu, na interpretação de **Jimmy London**, faz as vezes de "leão de chácara", impressionando pela imagem mesmo aqueles que não o conheciam da cantiga de ninar: *"Desce tutu de cima do telhado. Deixa o menino dormir sossegado"*.

Outra figura peculiar é Camila (**Jéssica Corés**), a única Entidade que não se define a partir de uma única nomenclatura. *"Iara, mãe d'água, sereia, cada um chama de um jeito"*, elucida – dando uma pista para expandir nosso horizonte de expectativas sobre a personagem. Ela não é a Iara, em si, mas um ser reconhecido dessa forma por quem a vislumbra.

A sereia da série usa sua voz poderosa em apresentações musicais, fascinando o público e levando-o à perdição. Curiosamente, é a única que afirma possuir uma maldição enquanto Entidade: como seu amado a matou no passado, no processo de encantamento, ela passou a ser obrigada a levar a cabo eternamente uma vingança contra o masculino.

O título da série, juntamente à abertura carregada de imagens espelhadas e invertidas, reforça a ideia de que há uma outra cidade à nossa volta, invisível aos nossos olhos, e isso se mostra especialmente na adaptação dos mitos do Saci e do Curupira. O primeiro, Isac (**Wesley Guimarães**), vive em uma ocupação. O segundo, vivido por **Fábio Lago**, após migrar para a cidade, passa a viver em situação de rua – contando com a generosidade do companheiro para se alimentar. Os dois atores baianos, é de se notar, vivem os personagens que permeiam a miséria.

A invisibilidade social atravessa também o núcleo "humano" da série. A Vila Toré, uma comunidade tradicional razoavelmente próxima à zona metropolitana do Rio de Janeiro, vive às voltas com as ameaças e ofertas de compra de terras por parte da empresa Ybyra, que pretende construir um eco-resort no local. Ninguém se interessa pelo destino dos pescadores da comunidade, que veem o cerco se fechando cada vez mais quando os peixes começam a morrer e um incêndio misterioso assola o local. O ator **Victor Sparapane**, que vive o Boto, era uma das Entidades que ajudavam o povo a se manter no local. Uma mostra de como cultura e tradição são vozes que influenciam no reconhecimento do valor da identidade e da terra.

No Brasil, não tá fácil nem para as lendas!

Por outro lado, há outra invisibilidade na série que é gritante e, ao que indica, proposital: a de povos indígenas.

Nenhum povo é mencionado na série, embora o Tupi esteja presente tanto no nome da vila quanto da empresa que a quer destruir — Ybyrá, ironicamente, significa "árvore". Também não se fala neles quando, em um episódio, aparece um Muiraquitã — amuleto cujos registros arqueológicos apontam sua utilização nas terras baixas amazônicas há pelo menos dez séculos, fora sua persistência na cultura popular. O diálogo o atribui às "guerreiras da lua", uma escolha genérica que, espera-se, seja explicada na segunda temporada. Ainda que mostre alguns seres do imaginário indígena, a única atriz representante na série é **Rosa Peixoto**, da etnia Tariano, que aparece como figurante enquanto mulher do Curupira, em uma única cena.

Quais os motivos para essas decisões evasivas? Podemos apenas supor. Talvez um receio de que uma sub-representação de algum povo gerasse críticas fez com que a produção, simplesmente, não representasse nenhum — o que deixou o problema mais gritante. Saldanha, recentemente, disse que esteve atento a todas as críticas, e que pretendia levar a série para outro cenário que não o Rio de Janeiro. Quem sabe, seja essa a oportunidade para circular o país ao longo das temporadas, explorando invisibilidades distintas em cada região.

Ao mobilizar nosso imaginário popular, *Cidade Invisível* lida com afetos, e isso gera reações das mais diversas. Quem se viu representado em tela a defende com paixão; quem não se viu, não poupa a indignação.

Esperamos que a já anunciada segunda temporada corrija o prumo e refine o olhar para enxergar na *Cidade*, dentro e fora da tela, o que merece ser visto.

ANDRIOLLI COSTA
Jornalista, pesquisador e sociólogo
Twitter: @Andriolli

YAKUZA: LIKE A DRAGON

Se erguendo do fundo do poço

***Yakuza: Like A Dragon* é um jogo sobre recomeços.**

Isso vale para a jornada de Ichiban Kasuga, que logo nos primeiros capítulos, é atirado ao abismo mais profundo da sociedade japonesa e precisa reunir forças para se reerguer; mas é também uma metáfora para a própria série *Yakuza*, que, após sete edições (numeradas de 0 a 6) tendo como herói o icônico Kazuma Kiryu e uma jogabilidade voltada para a ação, decidiu apostar não só num novo protagonista, mas num novo gênero totalmente.

Fazendo o caminho inverso de séries como *Final Fantasy*, o novo jogo trocou a ação por um RPG tradicional com combates por turnos. A inspiração é o clássico *Dragon Quest*, da qual o próprio Ichiban é fã, justificando a mudança de estilo. Por causa disso, ele é tomado de referências, sejam visuais, como a armadura de cavaleiro que você pode vestir nos combates; seja na própria jogabilidade, com a adoção de elementos clássicos como *jobs* e *summons* como fonte de habilidades extraordinárias para os personagens.

Claro, tudo é reimaginado e contextualizado para o cenário urbano contemporâneo da série. Então no lugar de guerreiros, clérigos e magos, você adotará classes como policial, cozinheiro e contador; e suas invocações não serão dragões e outros monstros, mas motoqueiros, gângsters e gatinhos.

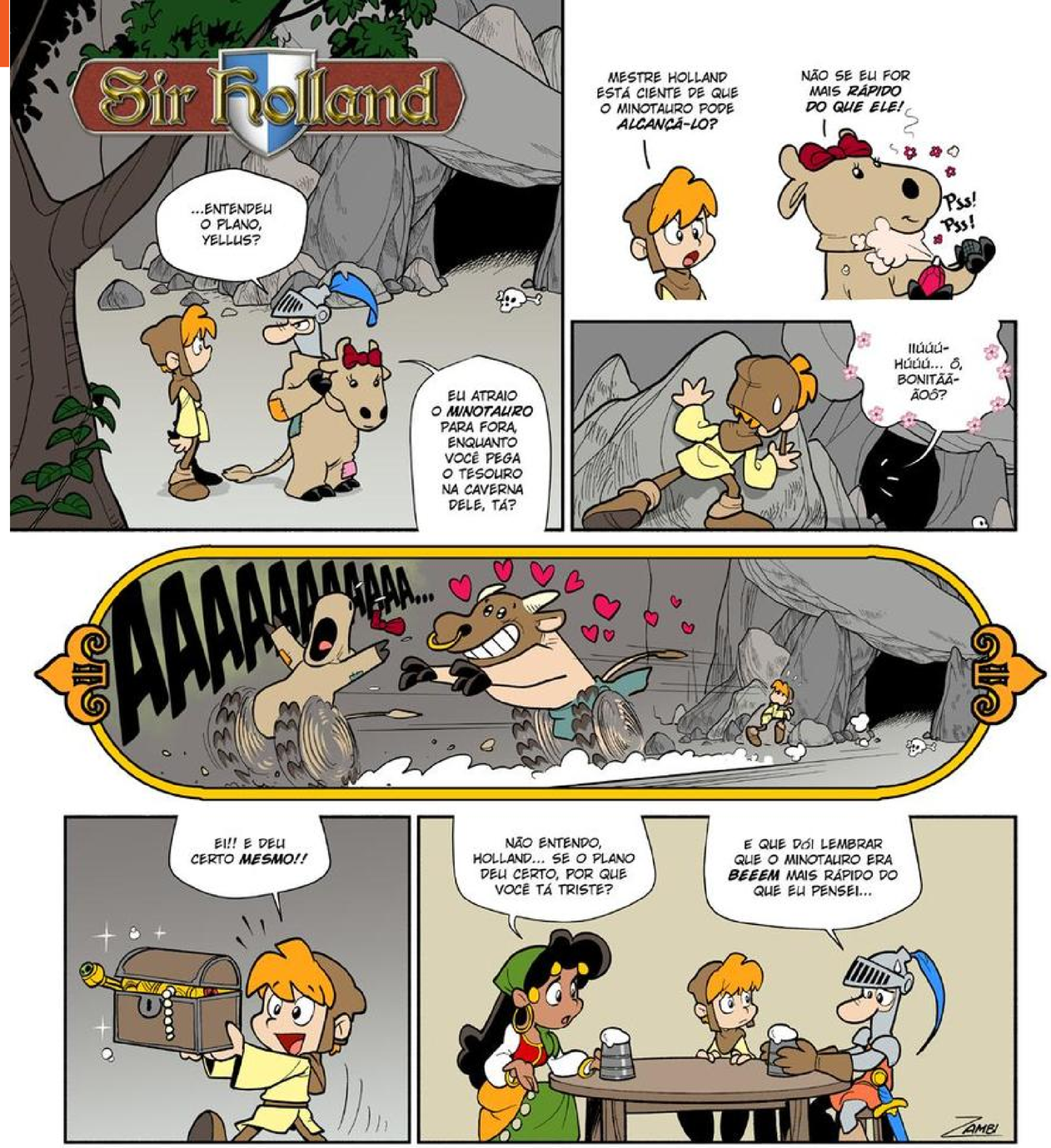
Se parece exagerado e cômico, é porque de fato é, e, em especial nas buscas paralelas, onde o dramalhão característico da série é deixado de lado. Este é um jogo em que você largará o controle diversas vezes para simplesmente *rir em voz alta!* Os diversos mini-jogos, que incluem desde corridas de kart até uma disputa surreal e deliciosa com carneiros de terno para não dormir no cinema, são um ponto alto nesse quesito.

Mas não se engane pensando que não há profundidade e seriedade. Quando deixa de lado o humor, a história contada revela uma trama política tomada de reviravoltas, com temas e elementos que soam surpreendentemente atuais e relevantes. Nem sempre o enredo acerta no alvo, e perto do final, especialmente, há algumas revelações que soam um tanto forçadas; mas a história se segura principalmente no carisma dos personagens, incluindo o próprio Ichiban e todos os companheiros e amigos que ele faz em sua jornada de retorno à sociedade.

É muito significativo que Ichiban tenha passado a infância jogando RPGs de fantasia, mas a principal lição que aprendeu com eles não foi sobre matar monstros e salvar princesas. Ao contrário, o que leva consigo de seus heróis eletrônicos é sobretudo o valor da amizade verdadeira, e a importância daqueles que nos acompanham no caminho para os nossos objetivos.

No fim, talvez seja esse mesmo o melhor resumo de *Yakuza: Like A Dragon*: é um jogo que te puxa pela promessa de ação em turnos e humor pastelão, pelo embate entre heróis das ruas e "monstros" urbanos; mas que te prende de verdade pelo coração dos personagens.

BRUNO SCHLATTER



DICAS DE MESTRE

As diretrizes para criar no maior mundo de fantasia do Brasil

Yuvalin: grandiosa como deve ser

20 Regras para autores de *Tormenta*

Nesta e na próxima edição, *Dicas de Mestre* vai oferecer conteúdo um tanto diferente. Não apenas para mestres de *Tormenta20*. Mas para autores.

Como os apoiadores de *Tormenta20* estão cientes, uma das metas na campanha de financiamento coletivo se chama *Iniciativa T20*. Uma plataforma colaborativa online, onde autores poderão disponibilizar e comercializar seus trabalhos para *T20*, seja ficção ou material de campanha.

Como diz a página da campanha, para estar na *Iniciativa*, seu material deve antes passar por análise e aprovação. Ora, se existe análise, então deveria haver regras (dicas?) sobre o que fazer ou não fazer, certo?

Certo! Com a intenção de ajudar e guiar essa futura geração de autores — não apenas aqueles na *Iniciativa T20*, mas também qualquer colaborador envolvido com *Tormenta* ou a *Dragão Brasil* —, eu e os outros criadores preparamos estas orientações. Porque, como você vai descobrir, há grandes diferenças entre ser um fã ou um autor.

Assim que a *Iniciativa T20* estiver online, estas regras serão compiladas em um Guia de Estilo e disponibilizadas para todos. Até lá, você vai conhecê-las nesta coluna, em duas partes (é muita coisa para uma só edição).

Criadores, Autores e Fãs

"Eu sou o Pai. Os outros autores são o Filho. Os fãs são o Espírito Santo. Como Pai, eu criei a obra. Mas o Filho e o Espírito Santo fazem o que bem entendem."

George Lucas usou esta analogia cristã para explicar sua relação com *Star Wars*, quando a franquia se tornou algo gigantesco demais para um só criador produzir, aprovar ou mesmo controlar.

Mais de vinte anos após sua criação, o mundo de Arton também se tornou maior do que seus Pais podem lidar — especialmente após a campanha *Tormenta20*. Hoje, cada vez mais Filhos assinam títulos *Tormenta*, sejam artigos para a revista *Dragão Brasil* ou o site da Jambô Editora, acessórios de jogo, literatura ou quadrinhos. Igualmente ocupado está o Espírito Santo, a comunidade de fãs, incansavelmente produzindo blogs, fanfics, fanarts e streams. Esse número deve crescer ainda mais com a *Iniciativa T20*.

Assim, este documento é nossa **primeira versão** para um *Guia de Estilo Tormenta20*, uma série de regras para autores. Você vai notar que algumas são parecidas com as "20 coisas" descritas no livro básico ***Tormenta20***. Porque tanto um autor quanto um mestre de jogo buscam o mesmo objetivo, que é contar uma história no mundo de Arton.

Se você é simplesmente alguém mestrando para seus amigos, ou um fã desejando compartilhar algo em seu coração, é claro que não precisa seguir regra alguma. Arton é um mundo que você pode remodelar como quiser, para criar os personagens que mais gostar e contar qualquer história que tiver vontade. Nenhum clérigo do Deus da Justiça vai persegui-lo por violar as leis. No pior dos casos, algum outro fã apontará que isto ou aquilo está "errado". E você está inteiramente livre para mandá-lo lamber sabão!

Mas essa liberdade completa pertence apenas ao Espírito Santo. Um Filho, ainda que faça as coisas a seu próprio modo, tem responsabilidades maiores. Se você sonha mais alto, se tem ambições de publicar material oficial de *Tormenta* pela Jambô — ou ter seu trabalho disponibilizado na *Iniciativa T20* —, neste caso, preparamos isto para ajudá-lo. Porque o Filho sempre pode contar com o aconselhamento do Pai.

Por questão de clareza, vamos chamar aqui de "história" qualquer forma de narrativa no mundo de Arton, seja uma aventura para uso em jogo, um acessório descritivo, ou uma ficção em literatura, quadrinhos ou outro formato.

1 - O Básico

O livro básico *Tormenta20* é a sua bíblia. Você deve conhecê-lo da primeira à última página para atuar como um autor de *Tormenta*.

Dezenas de milhares de páginas sobre Arton foram publicadas desde seu nascimento, seja em acessórios de jogo, seja em romances e HQs. Apenas parte desse conteúdo está no livro básico; se você é um fã ou jogador antigo, provavelmente tem muito mais conhecimento sobre o cenário. Essa bagagem será sempre importante.

Ainda assim, hoje, *T20* é a porta de entrada ideal para este mundo renascido, indispensável mesmo para o fã antigo. Contém atualizações vitais, não apenas em regras e cronologia, mas também na própria filosofia do jogo. Os temas são diferentes, os inimigos são outros. Alguns povos tornaram-se mais relevantes, outros menos. As classes de personagem refletem melhor os heróis. Algumas locações ganharam mais destaque, outras têm presença mais sutil, e outras mudaram completamente.

Mesmo que sua intenção não seja escrever acessórios de jogo, ainda assim precisa ter entendimento mínimo sobre as

regras. Saber aquilo que os personagens conseguem fazer, que magias podem conjurar, que devoções precisam obedecer. Idealmente, ao acompanhar as aventuras e batalhas dos heróis, um leitor familiarizado com as regras deve ser capaz de reconhecer qual poder ou magia está sendo utilizado.

Além do livro básico, para escrever material oficial de Tormenta é importante que você esteja familiarizado com os suplementos *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton* (ainda não publicados). Os dois, com o manual básico *Tormenta20*, formam a tríade de livros essenciais para o universo Tormenta.

Por fim, quanto mais material oficial você consumir, melhor entenderá o tom das histórias. Até aqui, as referências ficcionais mais relevantes para Tormenta são: a *Trilogia Tormenta* (***O Inimigo do Mundo***, ***O Crânio e o Corvo***, ***O Terceiro Deus***), ***A Flecha de Fogo***, ***A Deusa no Labirinto*** (romances), ***Holy Avenger***, ***DBride***, ***20Deuses***, ***Ledd***, **Holy Avenger: Paladina** (HQs).

2 - Mundo de Problemas

O slogan original de *Tormenta*, "um mundo de problemas", tem a intenção de ser divertido e bem-humorado. Pode ser entendido como um mundo atrapalhado e cheio de equívocos, onde tudo está errado, tudo dá errado.

Mais que isso, significa que é um mundo de histórias. Porque cada história, cada aventura, cada filme ou romance ou série que você acompanhou, têm um ponto comum. Todos são sobre alguém tentando superar uma dificuldade, alguém buscando resolver um problema. A clássica estrutura de roteiro em três atos de Hollywood confirma: Apresentação, Confrontação, Resolução.

Se esse problema envolve encontrar uma relíquia perdida, derrotar um dragão tirano, ou desafiar a vontade de um deus, é irrelevante. São problemas. São oportunidades de aventura. Matéria-prima de histórias. Assim, uma boa maneira de começar sua história em Arton será encontrando/inventando um problema e trazendo heróis para resolvê-lo.

Existem várias visões de Arton, mas todas têm algo em comum: aqui o perigo ronda em cada floresta ou masmorra, a morte espera a cada minuto. Grandes vilões cometem atos horrendos, reinos entram em guerra, nobres se afundam em intrigas, famílias traem seus próprios filhos. Apenas ser um herói não é garantia de vitória ou mesmo de um fim digno. Muitos heróis morrem com uma facada nas costas ou por simples doenças, esquecidos na lama de uma estrada qualquer.

Contudo, o mundo também é colorido, divertido, cheio de amor. A morte de um companheiro não é trivial, porque os personagens de Arton desenvolvem fortes laços de amizade. Os heróis estão prontos a se sacrificar e são celebrados pelo povo. Sem momentos de alegria e sentimentos fortes, o perigo não seria emocionante. Aventureiros comemoram, contam piadas, proferem bravatas, se apaixonam e vivem ao máximo entre uma batalha e outra. Apesar dos problemas.

3 - Os Heróis

Tormenta tem várias características importantes, mas a mais importante são seus heróis. Sem eles, não há quem proteja o mundo. Sem eles, nada mais importa.

Sejam criados pelos jogadores para o RPG, ou pelos autores para outras obras, eles serão sempre os protagonistas, os personagens principais. São eles que acompanhamos ao longo das histórias. São eles que superam desafios, protegem Arton, derrotam o mal. Tudo é sobre eles, tudo gira à sua volta, em seus melhores e piores momentos.

Arton é um mundo de problemas. Os protagonistas são aqueles que solucionam os problemas. Esta é a lei máxima.

Os chamamos de heróis, aventureiros, ainda que nem todos sejam exatamente bondosos ou honrados. Cada herói tem razões pessoais, às vezes até egoístas, para arriscar a vida em combates contra monstros. Podem ser perturbados, procurar algum conforto, alguma resposta. Podem ser cheios de segredos sombrios, traumas, arrependimentos. Ou apenas perseguir fama e fortuna, por acreditar que serão felizes assim. Mas mesmo estes, ao longo da jornada, realizam boas obras. Derrotam o mal. Salvam o mundo.

4 - Os Grupos

E dizemos "heróis" no plural, porque é como eles trabalham. Em grupos.

Ainda que algumas histórias — ou partes destas — às vezes acompanhem a jornada de um protagonista solitário, isso será exceção. Ninguém pode ser bom em tudo, mas todos podem ser bons em alguma coisa. Cada herói tem suas habilidades, seus pontos fortes, mas também suas fraquezas — confiando em seus companheiros para cobri-las. Por suas vidas perigosas, heróis podem ser relutantes em fazer parte de equipes, mas acabam forçados a isso pela necessidade. Ao longo do caminho, lutando lado a lado, aprendem a confiar. Tornam-se leais como nenhum outro grupo. Tornam-se melhores amigos, irmãos, família. Sacrificam a vida pelo bem dos demais. Em Arton, não há amizade ou união mais poderosa.

Tormenta é sobre trabalho em equipe. Aventureiros com diferentes habilidades unem-se para somar suas forças e proteger suas fraquezas. Não há personagem "melhor", não há raça ou povo mais importante. Mesmo o guerreiro com uma espada mágica capaz de matar um dragão com um golpe acabará sobrepujado por desafios que sua força não pode vencer. Não há membro menos importante; todos têm seu papel no grupo.

Um aventureiro, sozinho, pode causar reações variadas — especialmente um que pareça perigoso, como um bárbaro, bucaneiro, ladino, lefou, medusa. Algumas pessoas podem temê-lo, torcer que vá embora logo. Outras podem ser mais incisivas, tentar expulsá-lo. Grupos de aventureiros, contudo, são recebidos de forma muito diferente. São celebridades exóticas, despertam assombro e curiosidade por onde passam. A presença de um membro sinistro é perdoada ou amenizada pelos heróis mais brilhantes (*"Ele anda com um paladino, não pode ser má pessoa!"*). Camponeses os tratam com cortesia, crianças sonham ser como eles. Exceto quando a história exige comportamento contrário (e isso será sempre considerado suspeito), o povo de Arton ama seus heróis.

Observar o relacionamento entre aventureiros será sempre uma das coisas mais divertidas em Tormenta. Seja na mesa de jogo, com os jogadores incorporando seus personagens e interagindo com os demais, seja em narrativas sobre pessoas completamente estranhas tentando se ajustar. Ensinar tolerância ao novo e diferente é uma das missões de Tormenta.

Em jogo, o número ideal de personagens em um grupo é entre quatro e seis. Em outras narrativas, os trios são grupos clássicos, mas podem ser maiores.

5 - Raças e Povos

Bondade e maldade residem no coração. Não no berço.

Em Tormenta não há raças ou povos (seres inteligentes que vivem em sociedade) naturalmente malignos. Praticar o bem ou mal são escolhas pessoais, não hereditárias.

Existem em Arton povos cuja cultura ou hábitos os levam a atos malignos; sociedades baseadas em saquear, pilhar, guerrear e/ou matar. Não agem assim porque nasceram assim, mas por não conhecerem outro jeito de viver, ou por cultuar deuses/poderes malignos. Também não significa que essa cultura seja necessariamente errada/maligna, apenas tem uma visão diferente que a coloca em antagonismo com os heróis. Sua função no mundo de jogo é oferecer adversários convenientes para os protagonistas.

Ainda assim, qualquer ser inteligente pode escolher rejeitar um modo de vida maligno e seguir o caminho dos heróis. Estes acabam se tornando párias em suas sociedades (ou, algum dia, exemplos a serem seguidos). Não há exceção para esta regra, até demônios, diabos e abissais podem se redimir. Esta é também uma forma de permitir que jogadores utilizem membros de raças exóticas "inimigas" como seus personagens (exceto aquelas poderosas demais, por questão de equilíbrio mecânico).

De modo geral, embora seja um mundo de fantasia medieval, Arton não é a Terra medieval. Não tem os mesmos preconceitos e ódios — e sabemos que mesmo a Idade Média real não era tão intolerante como alguns pensam. Todas as etnias humanas são igualmente respeitadas, mesmo que haja inimizade entre grupos e nações.

Existem intolerância e ódio raciais — mas estes são preconceitos a vencer, males a combater. Um elfo pode ser desprezado devido à histórica arrogância de seu povo, bem como às atitudes de sua deusa. Um minotauro não escravista pode ser criticado pelas antigas práticas do Império de Tauron. Um lefou pode ser rechaçado por sua ligação com a terrível Tormenta. Situações como estas devem ser apresentadas como injustiças, obstáculos a superar, jamais como exemplos de conduta normal.

Preconceito racial deverá ser sempre retratado como vilania. O exemplo perfeito em *Tormenta20* é a Supremacia Purista, formada por humanos que buscam exterminar outras raças. Puristas não são "pessoas com um ponto de vista" — eles são vilões, ponto. Como no caso das raças agressivas, um personagem ex-Purista arrependido e redimido é possível. Como grupo, no entanto, não há desculpas para seus crimes.

6 - Diversidade

Arton é um mundo de problemas, mas não os nossos problemas.

Nenhuma ordem ou organização proíbe a entrada de mulheres. Casamentos entre pessoas do mesmo sexo são comuns e abençoados pelos deuses. É possível usar magia para fazer com que seu corpo reflita seu gênero, e ninguém tem nada a dizer sobre isso.

Não há classe de personagem proibida para nenhuma raça ou gênero. Não há afirmação, seja em regras ou histórі-

co, de que um gênero seja superior a outro em qualquer tipo de carreira. Ser cavaleiro, bucaneiro, clérigo, bardo, nobre, inventor, ou qualquer outra classe é permitido para homens, mulheres e outros(as), sem alterações mecânicas ou históricas.

Existem raças que se ajustam melhor, sim, a certas classes. O minotauro será um bárbaro mais eficaz (em mecânicas de jogo) que um goblin, bem como o mesmo goblin será um ladino melhor que o minotauro. Ainda assim, não são impedimentos, nem há evidências de que existam povos melhores ou piores. São parte da cultura de *Tormenta*, de que todos têm pontos fortes e fracos, precisando de companheiros para compensá-los. O goblin e o minotauro, juntos, somam suas forças e compensam suas fraquezas. Isso, no entanto, não se aplica a gêneros dentro de uma mesma raça.

Quando um personagem está diante de uma classe para a qual sua raça tem pouca aptidão, isso não é uma demonstração de inferioridade racial — é um obstáculo a superar. O herói inapto para certa carreira, mas que persevera e vence, é um tema clássico de aventuras.

Existem algumas raças exclusivamente masculinas (minotauros) ou femininas (dahllan, medusas). Existe um caso único de diferenciação mecânica baseada em sexo (o povo-serpente nagah tem homens fisicamente superiores e mulheres mentalmente superiores). E existe a deusa Lena, que aceita apenas mulheres como clérigas (e homens como paladinos). São exceções, não a regra.

Situações de intolerância ou preconceito sexual, quando existem, são problemas a serem resolvidos. No passado, apenas humanos masculinos podiam ser samurais de Tamu-ra; hoje, a classe é aberta tanto a mulheres quanto a outras raças. Outros casos podem ocorrer por razões narrativas, mais uma vez propondo desafios que devem ser superados.

Os próprios deuses de Arton, embora tenham uma aparência padrão (por questão de identidade de produto), podem mudar livremente de aspecto e gênero, bem como se relacionar com qualquer outro. Dois ou mais deuses podem se unir para realizar um grande feito (como a criação de um povo), e essa união muitas vezes é interpretada como sexual: a relação Khalmyr/Tenebra, criadores do povo anão, é o caso mais emblemático. Note, no entanto, que vários deuses criaram povos sozinhos, sem envolvimento com outros.

7 - Ambientação

Este não é um mundo formado por forças geológicas naturais, não surgiu como a Terra. Arton foi criado por deuses caprichosos, excêntricos. Moldado por forças sobrenaturais, por criaturas tão poderosas que sua simples presença afeta a geografia. Há montanhas geladas no centro do continente porque uma dragoa-rainha do gelo viveu ali, assim como um reino vulcânico calcinante que um dragão-rei do fogo governa.

Como autor, você tem o desafio de descrever este mundo de forma fantástica, cheio de milagres, mas também convincente, para conferir credibilidade e ajudar na imersão do leitor/jogador. Sob a estátua de Valkaria há vastos gramados verdes, mesmo em lugares nunca tocados pelo sol, onde nenhuma vegetação deveria crescer: vontade da deusa.

Paisagens de Arton são belas, vívidas, coloridas. Mesmo suas regiões perigosas ou desoladas (Galrasia, Sanguinárias, Uivantes...) enchem os olhos, têm o toque dos deuses. Não é um mundo pacífico ou indolente; é cheio de perigo, mas inspirador, desafiador, convidando a desbravá-lo, defendê-lo. Existem lugares bucólicos, tranquilos, onde pessoas comuns levam vidas comuns, mas estão quase sempre nas lembranças dos personagens; quando aparecem em uma história, não costumam se manter assim por muito tempo.

Ao descrever/ilustrar paisagens, faça-o sempre de forma grandiosa, superlativa. Suas montanhas são altas como nenhuma outra, seus abismos mergulham na treva infinita, suas planícies devoram o horizonte, seus túneis e cavernas não poderiam ser percorridos em uma vida élfica (mais de mil anos, a propósito). Tudo é maior, mais belo, mais impressionante.

A arquitetura de Arton também é mais avançada e imponente do que seria tecnicamente possível. Existem aldeias e vilarejos comuns, que lembram aqueles na nossa Antiguidade Clássica e Idade Média, mas as grandes cidades são muito maiores que suas equivalentes históricas. Palácios e castelos são imensos, com salões onde caberiam gigantes. Antigas cidadelas, feitas por anões ao longo de muitas vidas, são várias vezes maiores que qualquer templo da vida real. Masmorras são estreitas e apertadas apenas quando esse propósito serve à história ou jogo; de modo geral, seus túneis e câmaras são gigantescos, permitem o voo de dragões. Lembrando, ainda, que muitas construções foram erguidas pelos próprios deuses, ou com ajuda deles. Ao descrever/ilustrar estruturas, exagere. Tanto quanto puder.

Quando uma localidade é descrita de modo sujo e deprimente (como Valkaria durante a Guerra Artoniana, abrigando multidões de refugiados), essa é uma situação temporária, um mau momento, algo que heróis precisam lutar para mudar. Também pode ser algo pontual, para criar atmosfera adequada a uma cena, como uma taverna malcheirosa, ou uma masmorra sinistra onde horrores rastejam. Ou alguns casos isolados, como a macabra nação de Aslothia.

DICAS DE MESTRE

A grande exceção é a Tormenta. As áreas de Tormenta são o oposto de tudo que torna Arton belo: são terras de horror, repulsa, desespero, pesadelo. Os lugares que a Tormenta toca deixam de ser Arton. Arton é vida; a Tormenta não é apenas morte, é antivida. Não há como enfatizar o contraste Arton/Tormenta o suficiente, mas tente mesmo assim.

8 - Cosmologia

Arton não é a Terra, no passado ou futuro. Não existe no mesmo universo da Terra. Nenhum material de *Tormenta* deve insinuar o contrário.

Arton não tem limites. Jamais foi circunavegado, jamais foi provado ser um planeta redondo (embora o seja). Pode haver terras além-mar ainda por descobrir. Mas hoje, para todos os efeitos práticos, os dois continentes principais (Arton/Remnor e Lamnor) são o mundo.

Sua localização no cosmo não é conhecida, nem relevante para a maioria das histórias. Arton é o centro absoluto de seu universo — um universo geocêntrico, ou "artoncêntrico". O sol, a lua e os outros mundos (os Reinos dos Deuses, todos menores que Arton) movem-se à sua volta.

Como sempre, a *Tormenta* é exceção. Ela ameaça não apenas a vida em Arton, mas também sua própria verdade universal. Enquanto Arton é o centro de seu universo, sua Criação, a Tormenta vem de uma Anticriação muito maior (trazendo o horror cósmico literário clássico, em que o homem percebe ser minúsculo perante um universo de deuses-monstros).

9 - Anacronismos

Embora seja muitas vezes descrito como "fantasia medieval", *Tormenta* obviamente não contém apenas elementos da Idade Média europeia. Há numerosos ingredientes de outras épocas e regiões, do Japão feudal ao faroeste americano, do Império Romano ao Renascentismo europeu. Note, contudo, que estes elementos são restritos a certas sociedades ou personagens, formando seus próprios subgêneros dentro do mundo de *Tormenta*.

Salvo tais exceções, em termos gerais, Arton é um mundo medieval na tradição da espada & feitiçaria, com desenvolvimento apenas um pouco superior à Idade Média histórica.

Muitos leitores tendem a acreditar que, se um novo recurso ou invento surge em algum lugar, ele pode ser rapidamente replicado e implementado no mundo inteiro, mudando-o por completo, como na vida real. Mas Arton não é assim.

É verdade que a magia pode emular e até superar tecnologias modernas, mas são casos pontuais. Estão disponíveis apenas para certos personagens, ou em culturas muito restritas. Não há, por exemplo, clérigos com milagres de cura suficientes para salvar populações de pragas. Não há arcanistas poderosos em quantidade para prover voo ou teletransporte em escala continental e revolucionar os transportes.

Existem ciência e tecnologia em Arton, mas não funcionam como na vida real. Inventores podem produzir engenhocas miraculosas, mas utilizáveis apenas por eles próprios ou um pequeno grupo de aliados. Seus inventos devem ser encarados como magias, técnicas especiais ou superpoderes: podem ser ensinados a um pupilo talentoso, mas não copiados ou reproduzidos em escala industrial. Da mesma forma, golens não são robôs ou aparelhos: cada golem é uma obra-prima única, não há como produzi-los em fábricas para que substituam a mão-de-obra humana.

Armas de fogo são o limite daquilo que pode ser fabricado por artífices mundanos. Ainda assim, a pólvora provém de deuses malignos e demônios, sendo utilizada apenas pelos mais durões e imprudentes. O uso de pólvora em larga escala, por exércitos, está descartado.

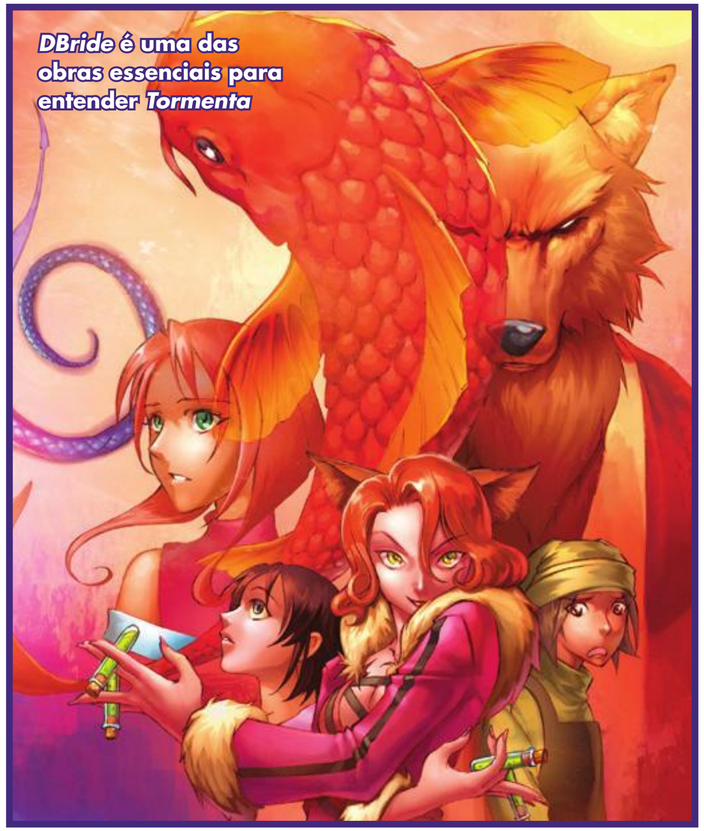
Em histórias mais leves (sobretudo HQs), alguns personagens podem trazer elementos modernos em suas vestimentas e equipamentos (bonés, zíperes, tênis...) como um toque de humor, e também para ressaltar que aventureiros são tipos exóticos. Mas use apenas em ilustrações, não descreva em texto. Evite em personagens principais. E não exagere.

Seja cauteloso com nomes, expressões ou descrições que remetem ao mundo moderno ou ficção científica. Encontre ou invente termos que soem antigos, arcaicos. Prefira lagarto-trovão ou lagarto-terror a dinossauro. Golem ou construto, em vez de robô. Mundo ou orbe, em vez de planeta. Luzes da morte em vez de raios laser. Navio voador que singra o vazio entre os mundos, em vez de espaçonave.

Contudo, personagens acadêmicos/excêntricos que usem termos modernos para demonstrar uma erudição fora do comum (como Zebediah Nash em *O Crânio e o Corvo*) são permitidos.

10 - Perguntas e Mistérios

Relembrando. Um mestre pode criar, mudar, reinventar tudo que quiser. Um fã pode escrever qualquer conto, desenhar qualquer fanart, mapear qualquer aventura em seu blog, fórum ou perfil de rede social. Um autor, contudo, deve ser absolutamente fiel ao livro básico *Tormenta20* — e seus



acessórios principais, *Atlas de Arton* e *Ameaças de Arton*. Isso vale para qualquer material destinado à publicação pela Jambô Editora, *Dragão Brasil* ou *Iniciativa T20*.

Ainda assim, não se deixe intimidar. O mapa oficial parece lotado? Não é! Seus marcos mais conhecidos estão distantes centenas de quilômetros, há muito lugar para novas masmorras, cidades, até reinos. Raças e povos desconhecidos podem existir em qualquer região. Civilizações inteiras podem ter existido em quaisquer pontos nos milhares de anos vazios na linha de tempo. Deuses banidos e esquecidos podem ser cultuados em segredo, ou mesmo vagar pelo mundo em segredo.

Arton é um mundo aberto. Não apenas como nos videogames (no sentido de que os personagens podem ir a qualquer lugar), mas também de modo mais amplo. Cada mestre é livre não apenas para mudar esse mundo, mas também adicionar suas próprias criações. Tal libertação criativa é uma das maiores forças de *Tormenta* e outros RPGs sobre os jogos digitais. Mas cabe a você, autor, assegurar que essa liberdade seja livre de obstáculos.

Diferente de outros mundos ficcionais, Arton precisa de perguntas sem respostas, precisa de mistérios não resolvidos — porque cada jogador ou mestre pode, assim, decidir a verdade que prefere. Evite cravar respostas finais, definitivas. Para cada fato, não dê apenas uma explicação verdadeira: dê várias teorias diferentes, talvez até conflitantes. Abuse de rumores e boatos. Abuse de "dizem que...", "especula-se que...", "os sábios acreditam...", "os bardos cantam...", "as lendas dizem..."

Sempre prefira oferecer opções, não restrições. Cuide para que uma aventura possa ser resolvida de várias maneiras, por vários caminhos. Cuide para que dois personagens de uma mesma raça ou classe possam ser construídos de maneiras diferentes.

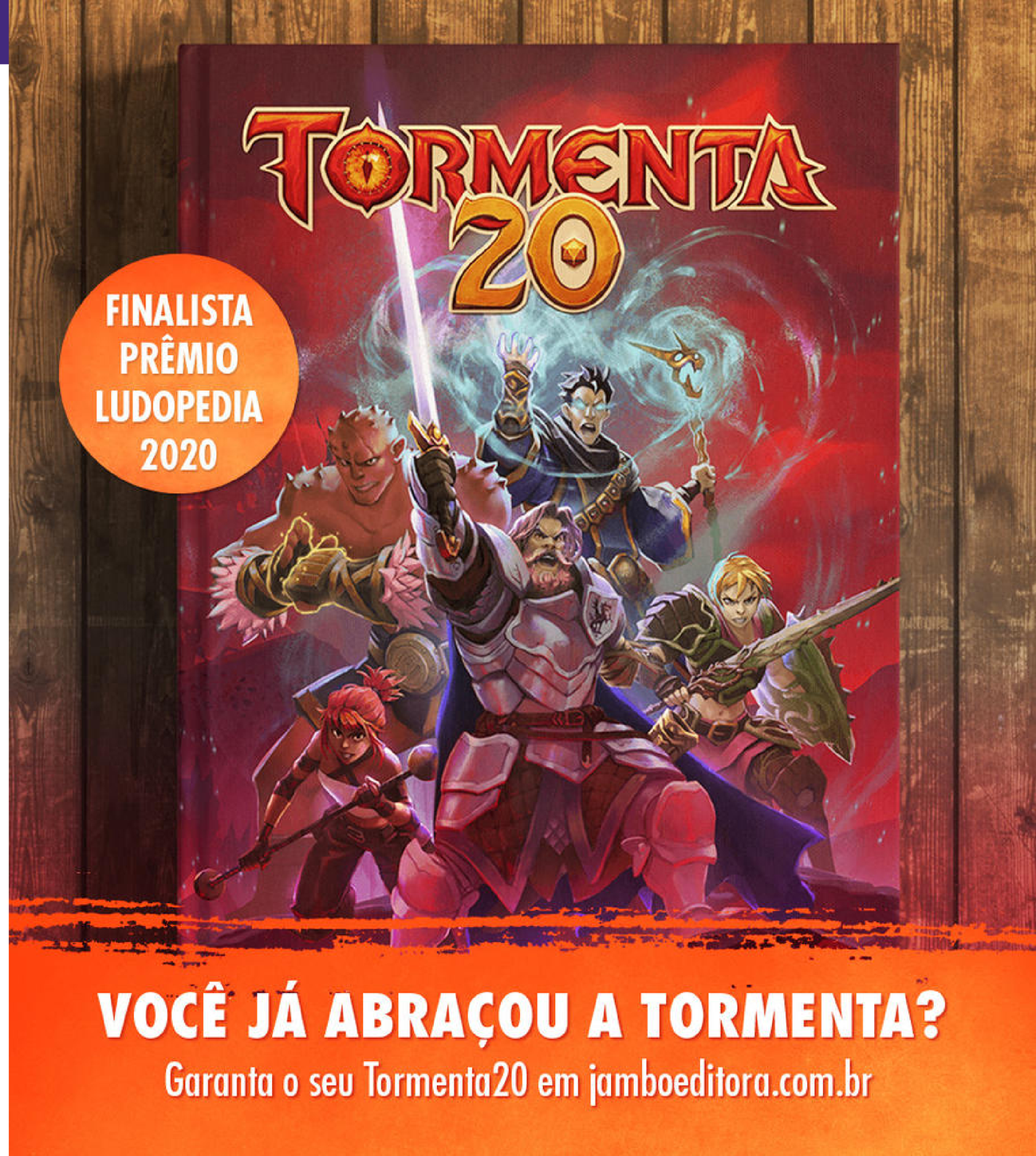
Exceto quando se tratar de regras, permita que seu texto admita interpretações diferentes (debater e teorizar é um passatempo querido pelos fãs). Deixe pontas soltas, finais abertos. Seja vago quanto à situação atual de NPCs marcantes, para que o mestre se sinta livre para usá-los. Pense em quantos NPCs oficiais de *Tormenta* jamais tiveram suas trajetórias finalizadas por completo.

A decisão de adicionar à cronologia oficial um evento marcante, divisor de águas, do tipo que seria incluso em sua linha de tempo oficial (veja "História Parcial" em *Tormenta20*), pertence apenas aos criadores.

• • • • • • • • •

E ficamos por aqui. Na próxima edição, as dez regras restantes: Violência e Sexo, Identidade, Nomes, Os Deuses, a Tormenta, Claro e Breve, Regras e Material de Campanha, Novatos e Veteranos, O Passado é Passado, A Comunidade.

PALADINO



ADAPTAÇÃO

Viaje pelas várias eras da TV, ao estilo *Wandavision*, nesta série de ganchos para grupos de supers!

AVENTURAS NA TV

por Davide Di Benedetto

ADAPTAÇÃO

A aposta do serviço de streaming Disney+ nestes tempos de pandemia tem sido migrar diversas franquias milionárias do cinema para filmes e séries consumidas em celulares e smart TVs. Através de uma grande magia transmídia, temos personagens surgidos nos gibis de herói, popularizados nos cinemas e agora aprofundados nas telinhas! Embora seja uma série salpicada de homenagens, poucas coisas refletem mais os tempos atuais de nossa cultura do que *Wandavision*.

A série é centrada em Wanda Maximoff (também conhecida nos quadrinhos como Feiticeira Escarlate) e seu amante robô-sintozóide Visão. Os eventos da série acontecem após os do filme *Vingadores: Ultimato* e são uma expansão do universo cinematográfico.

O casal de heróis está vivendo uma vida idílica em uma cidadezinha americana chamada Westview, mas nesta realidade não há cores, tudo lembra uma sitcom americana dos anos cinquenta e os dois nem mesmo se lembram como acabaram ali. Não era nem para... bom, se você não assistiu a série ou os filmes ainda, fica a advertência de SPOILERS! A recomendação é ver a série antes de prosseguir nesta matéria.

O que aconteceu foi que Wanda construiu essa realidade televisiva com o uso descontrolado e não-intencional de seus poderes. Foi a sua maneira de lidar com a morte do verdadeiro Visão durante a luta contra o vilão Thanos. Cientistas e agentes do governo então começam a se intrometer em seu mundinho. Enquanto a ilusão da personagem vai se deteriorando e ela descobre os segredos cruéis de sua nova existência, a estética e a trama da série refletem isso, evoluindo de seu formato original para os estilos de fazer tevê das décadas seguintes.

Nesta adaptação, porém, você não vai encontrar as fichas dos protagonistas de *Wandavision* (elas estão **aqui**!). Porque em se tratando de aventuras de RPG, ensinaremos hoje a você, mestre, como aprisionar em realidades alternativas os verdadeiros protagonistas da história: os personagens super-heroicos dos jogadores!

Ajustando o contraste

Não é novo o conceito de alguém preso em programas antigos de TV, reality shows ou mundos que não são o que parecem. Há uma longa tradição em diversas obras — talvez remonte à alegoria da caverna de Platão! Seria impossível cobrir tudo, mas selecionamos alguns exemplos.

Um deles é a premissa de *A Vida Em Preto e Branco* (1998), filme com **Tobey Maguire** e **Reese Whiterspoon** sobre um garoto viciado em uma comédia cinquentista, ambientada em uma cidadezinha chamada Pleasantville. O garoto acaba aprisionado no programa junto com sua irmã adolescente, e aos poucos ambos começam a perceber as regras governando o pequeno universo sem cores. Todos na cidade estão sempre sorrindo alegres e executam eternamente as mesmas rotinas. Bolas de basquete sempre acertam o alvo, bombeiros são usados apenas para resgatar gatos em cima de árvores — pois não existem incêndios — e ninguém conhece o conceito de sexo! Aos poucos, a rebelde irmã adolescente instaura uma revolução de costumes e os habitantes começam a perceber o vazio absurdo por trás da fachada de felicidade. No entanto, os homens de Pleasantville se unem para lutar contra as mudanças.

Outro filme, do mesmo ano, desta vez satirizando reality shows, é *O Show de Truman,* com **Jim Carrey** interpretando um menino criado por uma corporação de entretenimento desde a infância em uma transmissão ao vivo. A cidade onde mora é um gigantesco estúdio de TV. Há câmeras vigiando cada um de seus passos e todos os momentos importantes de sua vida são decididos pela votação dos espectadores! Quando o ator que interpretava seu pai desaparecido dá um jeito de invadir o programa, Truman passa a suspeitar deste mundo, onde as pessoas param durante conversas para encarar câmeras escondidas e fazer anúncios de produtos. Ele resolve realizar um antigo sonho de infância e também ir atrás de uma figurante por quem se apaixonou quando era jovem, mas o diretor do show faz de tudo para impedi-lo, usando desde manipulação psicológica até controle meteorológico.

Nos quadrinhos, temos *Video Jack* (1987): um viciado em tevê com problemas de socialização acaba envolvido em um ritual mágico feito pelo tio de seu amigo Damon para levar todos "de volta aos velhos tempos". A ideia original era trancafiar as pessoas em um mundo inspirado no clássico filme de natal *A Felicidade Não Se Compra* (1946) — que, aliás, também envolve uma realidade alternativa! Na história em quadrinhos, o ritual dá errado. O protagonista e seu amigo Damon mexem em um controle remoto e distorcem tudo. Ficam presos em várias versões da mesma cidade. Elas são alternadas "zapeando" os canais com o controle. Entre clipes antigos da MTV e programas de auditório, Damon é o vilão a ser combatido em todos os mundos, e para piorar — é claro — quem morre em um deles, morre na vida real.

Nos jogos, citamos a clássica missão "Tranquilty Lane" de *Fallout 3* (2008). Nela, um andarilho solitário do mundo pós-apocalíptico adentra uma realidade simulada para encontrar o seu pai. Dentro da simulação, refugiados de um abrigo subterrâneo têm sua mente aprisionada como habitantes de mais uma cidadezinha de série cinquentista em preto e branco, enquanto seus corpos são mantidos vivos por criogenia. Na simulação, uma menininha brincando em um parque é, na verdade, o insano Dr. Stanilaus Braun, o criador do experimento, que se diverte sadicamente torturando os locais. Ao longo da missão, o jogador descobre: Braun já utilizou outros cenários e mundos para a simulação, mas por algum motivo, nada mais o satisfaz, somente o contraste entre as atrocidades cometidas e o sentimento de nostalgia de Tranquility Lane. Isto pode ser interpretado como um comentário metatextual sobre a própria série Fallout, famosa por misturar várias referências retrofuturistas otimistas e a completa desesperança de um mundo devastado pela guerra nuclear.

We 're all living in Amerika

Esta matéria tem como base a teledramaturgia dos E.U.A e observa cada período a partir da ótica do país. O motivo para isto é simples: permitir a qualquer um usar *Wandavision* de base para criar aventuras.

É uma adaptação, afinal. Lembre-se, não é necessário ter um doutorado em memória da tevê só para se divertir com a ideia da série. No entanto, fica a ressalva: são fortemente recomendas histórias baseadas em produções brasileiras, como *Família Trapo*, *A Grande Família* e *Kubanacan*! Uma mini-campanha brincando com eras da TV nacional é igualmente possível.

Mas o que estas histórias têm em comum?

Em primeiro lugar, na maioria delas, os personagens começam completamente imersos nas realidades falsas. Não se lembram direito de como foram parar lá. Aceitam as limitações absurdas do seu mundinho restrito, e só aos poucos começam a despertar e entender a farsa.

Traduzindo para RPG: uma aventura ou campanha neste estilo deve iludir os jogadores. Você pode dizer apenas que jogarão uma aventura de supers ambientada no passado, e pedir para construírem seus heróis dentro daquela determinada época escolhida. Eles não precisam ainda saber que o mundo onde estão é falso e só o descobrirão ao longo das sessões, quando forem lidando com todas as esquisitices imaginadas. O Mestre, porém, deve conhecer as leis da física que regem o tal mundinho.

Qual foi sua origem? Magia ilusória? Um experimento de alienígenas? Realidade virtual? Foi criado pelo governo, por uma empresa ou um supervilão? E onde os personagens habitam? Uma cidadezinha do interior ou um bloco de apartamentos na cidade grande? Delinear um mapa do lugar e ter anotações sobre os habitantes e funcionamentos de realidade alternativa é bastante desejável. Cada jogador pode contribuir criando sua casa e "núcleo familiar".

Em segundo lugar, todas estas narrativas exploram as diferenças entre nossa ficção, memória e realidade. Épo-

cas nostálgicas e idealizadas por histórias costumam ser escolhidas como ambientação, mas aqui não se trata de simples saudosismo, e sim um pano de fundo para criar contraste com nosso mundo — onde a realidade se move sozinha, independente de expectativas e sensibilidades do público. Os personagens jogadores devem gradualmente perceber que algo está muito errado nesta sociedade "perfeita" do passado. Elementos externos e brutais começam a invadi-la e a tentar desmascará-la. Quando isto acontece, quem ainda está imerso na realidade falsa tenta preservá-la a todo custo. Embora seja recomendado pesquisar as épocas retratadas em sua aventura, ninguém precisa ser um historiador para mestrar RPG! Qualquer imprecisão, inconsistência ou falta de verossimilhança percebida por quem está jogando, pode ser explicada como mais uma das incoerências do mundo criado. Uma ficção, por mais que tente, jamais consegue ter a mesma complexidade do mundo real. A passagem do tempo bizarra de uma época para outra (sem explicação alguma, ninguém envelhece) serve de pista para os jogadores sobre a verdadeira situação onde se encontram.

Por fim, mas não menos importante, uma das diferenças de *Wandavision* em relação a outras histórias de realidade falsa é justamente a mistura com o gibizão de super-herói. Aqui, os supers servem como metáforas para pessoas à margem da sociedade, rejeitadas pelo sonho americano. No tal passado utópico, não podem mostrar suas verdadeiras identidades. Devem esconder suas origens e poderes ainda mais do que o normal. Os personagens dos jogadores mantêm suas habilidades extraordinárias e podem usá-las, mas antes mesmo da primeira sessão, lembre a todos: na época da aventura eles não são justiceiros mascarados e sim pessoas tentando esconder dons especiais e levar existências comuns. Devem usá-los o mais discretamente possível, ou podem acabar presos, arruinando suas vidas e as de suas famílias.

(No entanto, observa-se, não há necessidade nenhuma de recriar literalmente preconceitos históricos do mundo real como misoginia, racismo e homofobia de forma gratuita. Faça-o somente se os jogadores concordarem e se estes preconceitos forem apresentados de forma antagônica: os personagens dos jogadores são heróis e devem lutar contra estas situações, não perpetrá-las!)

Quando as ilusões finalmente desabam e são reveladas, isso acontece de maneira pouco sutil, com coisas explodindo e porradaria comendo. Pensar em vilões responsáveis pela ilusão — que também foram presos dentro dela ou estão se aproveitando das circunstâncias — é bem útil neste quesito.

Certo! Você já entendeu os conceitos básicos deste tipo de campanha. Vamos a um "guia de episódios". Nele, você encontrará uma versão condensada dos períodos referenciados em *Wandavision* e ideias de como usá-los em aventuras. Começando nos supostamente inocentes anos cinquenta, até chegar em 2020! Você pode se inspirar em cada época para fazer aventuras isoladas ou juntar todas para uma mini-campanha com a mesma vibe da série.

Episódio 01 - Presumida Inocência (Anos 50 e 60)

Os anos cinquenta do século XX são lembrados como um período de prosperidade para o E.U.A. Após a segunda guerra mundial, o país emergiu com sua infraestrutura intocada por um conflito mundial. Investimentos do governo levaram a uma economia possante, com altos salários e baixo desemprego e inflação. Foi a era dourada dos subúrbios. A acessibilidade de alguns tipos de moradia levou muitas famílias para fora dos centros. O clima de otimismo resultou em filhos. O termo *boomer* se refere ao *baby boom,* e indica bebês nascidos deste surto populacional.

Vale lembrar, nem tudo eram flores. Para as mulheres, foi um período de isolamento nos lares após a relativa autonomia obtida sendo uma força de trabalho nas fábricas durante a guerra. A população negra continuava segregada e atos de resistência deram origem aos movimentos de luta por direitos civis da década seguinte. Era o início da Guerra Fria. A paranóia e o medo do comunismo levaram à perseguição política de artistas.

A classe média americana teve acesso ampliado aos bens de consumo como geladeiras, máquinas de lavar e, é claro, à televisão.

Nesta época, não havia cores na telinha. O vídeo tape e a gravação de programas só surgiria de forma mais viável a partir de 57. No começo da década, formatos de drama eram peças encenadas ao vivo em frente a platéias de atores! Parte das produções reciclava formatos consagrados no rádio e no teatro. Muitos talentos vindos da Broadway foram empregados pela mídia nascente. Mesmo quando a gravação passou a ser utilizada, o custo e a dificuldade de editar levaram muitas comédias a manterem o formato "ao vivo". Uma moralidade conservadora imperava. Palavrões eram impensáveis. Casais dormiam em camas separadas e banheiros não podiam mostrar privadas (!)

Aventuras cinquentistas são banais e envolvem eventos quase corriqueiros. Os jogadores pertencem a uma associação de bairro e seu principal objetivo, além de ajudar a cuidar de suas famílias, é impedir os vizinhos de descobrirem suas reais identidades... afinal, o que eles iriam pensar?!

Ganchos de aventura:

- A associação local do bairro — conhecida como Amigos da Vizinhança — se juntou para resgatar um gatinho preso em cima de uma árvore. Os bombeiros aparecem para ajudar. Se os heróis já salvaram o gato, recebem o título de "bombeiros honorários". Mais tarde, durante a noite, um incêndio acontece, mas ninguém sabe o que fazer. Não há água no caminhão e não existem hidrantes. Cabe aos heróis salvar as pessoas presas no fogo.

- Um dos heróis usou seus poderes acidentalmente enquanto dormia e todos os eletrodomésticos do bairro pararam de funcionar, menos os de sua própria casa. Os heróis precisam realizar vários testes de habilidade para compartilhar com suas famílias as exaustivas tarefas domésticas, inclusive o personagem causador da pane, para não levantar suspeita.

- O time de baseball do bairro foi desafiado para uma competição amigável por outro time da cidade. Durante a partida, os heróis precisam passar em testes de habilidades para vencer, mas falhar os faz acidentalmente revelar um de seus poderes. Precisam então realizar testes para enganar os vizinhos, mas ao falhar devem realizar ainda mais testes e pensar em jeitos novos de justificar o que aconteceu!

- Um gibi vai parar nas mãos dos heróis. A história revela os poderes e identidades de todos! Eles devem correr às bancas de jornal e comprar todas as publicações a tempo para preservar seu segredo. Independente de conseguirem ou não, são visitados por um dos vizinhos. Ele diz estar chocado: "Não acredito que adultos estão lendo estas bobagens. Cresçam!"

- A planta exótica comprada por um vizinho em uma floricultura é presenteada aos heróis durante uma reunião, mas ela deixa os poderes de todos descontrolados devido a uma reação alérgica. O antídoto é um bom copo de leite, mas logo neste dia, o caminhão do leiteiro parou de funcionar em meio ao seu trajeto. No fim da aventura, a planta desabrocha uma flor. Os personagens percebem, então, estarem vendo algo colorido pela primeira vez!

Episódio 02 – Tempos Mutantes (Anos 60 e 70)

Os anos sessenta foram agitados. A ação americana na Guerra do Vietnã, o assassinato do presidente **John F. Kennedy**, a luta de minorias por direitos civis, os movimentos de estudantes e operários na Europa, a ascensão de ditaduras militares na America Latina. A corrida espacial levou a humanidade à lua e a cultura de massa explodiu na forma da Beatlemania. Velhas morais e costumes rígidos foram chacoalhados pela revolução sexual.

Os anos setenta, em contraste, vieram quase como uma reação às mudanças crescentes e viram o conservador **Richard Nixon** chegar ao poder, apenas para ser destituído após o escândalo de Watergate. A crise no setor de energia levou a uma subsequente crise econômi-

ca e estagflação. Na cultura dos E.U.A, isso se traduziu em muitos filmes que predominaram na época — dramas densos e sombrios — pontuados por surtos de otimismo como *Rocky* ou *Star Wars*.

Na televisão, o início deste recorte temporal viu uma mudança muito distinta: programas em cores! Apesar disto, as mudanças sessentistas não apareciam nas telinhas e eram cosméticas. O corte de cabelo mais descolado de uma protagonista ou figurinos modernos. Certas coisas continuaram sendo um tabu: a gravidez de uma atriz era disfarçada com técnicas que hoje parecem extremamente cômicas.

As mudanças reais vieram a partir dos setenta, quando sitcoms começaram a mostrar famílias de outras perspectivas e a abordar temas como racismo, infidelidade, homossexualidade, adultério, câncer de mama, impotência e várias outras coisas consideradas antes inaceitáveis para a televisão. Também foi o inicio das primeiras sitcoms centradas em famílias negras.

Aventuras deste período mostram as cores e elementos do mundo real se infiltrando na realidade falsa. Para simplificar nas sessões de jogo, o modelo seguido — a partir deste período — são histórias que começam como sitcoms e acabam como histórias de supers!

Ganchos de aventura:

• Crianças do bairro encontram uma cadela em um terreno baldio. O animal é inteligente. Executa tarefas como abrir portas ou ligar a televisão, e fala uma língua incompreensível. Um dia, a cadela desaparece. Investigar o bairro leva ao ataque de uma máquina vinda de outra realidade. Homens do governo surgem, alegando que o animal era uma cosmonauta e a máquina, uma sonda espacial soviética.

• A vizinhança em preto e branco onde os personagens habitam recebe novos vizinhos coloridos. Os homens do bairro detestam esta família recém chegada, considerada "arrogante" e "exagerada". Resolvem colocar fantasias de Halloween e pregar uma peça "para dar um bom susto neles!" A brincadeira maldosa acaba se transformando em uma briga. O que os heróis fazem?

• Um vizinho idoso passa a ter comportamentos agressivos e começa a gritar durante a noite, não deixando ninguém dormir. Ele alega estar sendo observado por alguém e ouvir risadas ecoando no vazio o tempo todo. Em certo momento, ataca um dos personagens, revelando também possuir dons e habilidades extraordinários! Após ser vencido, o sangue vermelho de seus ferimentos se espalha e toda a cidade ganha cores. Ele exclama antes de morrer: "Obrigado! Vocês fizeram eles pararem de rir..."

• O antigo deliquente juvenil do bairro, completo com jaqueta de couro e brilhantina no cabelo – mas que todos amam! – é desafiado por um amigo a saltar de jet ski sobre um tubarão confinado. Ele cai na água e começa ser devorado pelo animal. Os personagens precisam salvá-lo. Após o ocorrido, o tubarão é revelado como sendo um artefato mecânico defeituoso de origem desconhecida.

• Um veterano de guerra está passando pela cidade, mas é preso pela polícia local por "crime de vadiagem". Após sofrer abusos psicológicos e provocações de seus captores ele se lembra das experiências traumáticas do conflito e entra em um frenesi assassino. Os habitantes da cidade não sabem lidar com este nível de violência. Os personagens precisam detê-lo ou o exército de um homem só destruirá a cidade e deixará uma pilha de corpos!

Episódio 03 – Coisas Estranhas (Anos 80 e 90)

Os E.U.A viram um respiro democrata ao fim dos anos setenta, mas no início dos oitenta, a crise econômica e escândalos na política tinham podado muito dos ideais transgressores sessentistas. O hippie dava lugar ao yuppie: boomers com diploma, empregos estáveis e imersos na cultura de consumo. Na política, houve a ascensão de conservadores como **Ronald Reagan** e **Margaret Tatcher** (esta última, na Inglaterra), com ideias neoliberais de redução de taxas e desregulação de mercados. A Guerra Fria chegou ao seu auge e muito se temia o escalar da corrida armamentista entre E.U.A e União Soviética. A guerra nuclear e a devastação do mundo era um temor constante, uma possibilidade iminente.

No Cinema, passaram a imperar os blockbusters, e na TV a cabo, a MTV lançou vários artistas icônicos. Histórias em quadrinhos passaram a ser vendidas para públicos adultos, e graphic novels importantes, como *Watchmen* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas,* inovaram em tramas violentas e sombrias, que mais tarde seriam diluídas em muitos quadrinhos (rasos!) da década seguinte. Na televisão, o foco de algumas comédias oitentistas abraçou de vez os retratos de uma classe média trabalhadora, discutiu choques geracionais e também deu passos tímidos na desconstrução de famílias tradicionais, mostrando núcleos pouco costumeiros, como a série *Três é Demais*, onde uma trinca de homens solteiros cuidava de um par de gêmeas.

Histórias deste período são uma tentativa ineficiente da realidade simulada de distrair os personagens do grupo, tentando puxá-los de volta para a ilusão onde estão aprisionados. Alguns ganchos de aventura se aplicam também ao período posterior, mas são tematicamente encaixados aqui.

Ganchos de aventura:

• As crianças do bairro estão empolgadas com um novo jogo de contar histórias que envolve estranhíssimos dados multifacetados. Os personagens de uma de suas histórias — aventureiros de um mundo de fantasia medieval — se materializam no shopping local e começam a atacar tudo o que vêem pela frente! Durante o combate, um mago aparece, pede desculpas pelas ações de seus companheiros e usa um feitiço para levar todos de volta ao seu mundo de origem. "Uma pena não poder fazer o mesmo por vocês!", ele diz enigmaticamente, antes de sumir no ar.

• Os filhos dos personagens estão viciados em um novo desenho animado envolvendo o superagente especial Peregrino — e após assistirem um comercial sobre um boneco articulado do personagem, caem vítimas de uma inexplicável febre. O brinquedo infelizmente já está esgotado em todo o país e é impossível encomendá-lo pelas lojas locais. O grupo ouve falar de uma fábrica de brinquedos falsificados, mas quando vão até lá o lugar é atacado — eles descobrem que Peregrino é um superagente de carne e osso e veio para acabar com a pirataria!

• Todas as moedas da cidade desapareceram, tornando a vida dos personagens comerciantes um inferno, pois não há troco para os clientes. Um vizinho resolve investigar e descobre a causa: um fliperama hipnótico que tem feito todos no bairro jogarem compulsivamente. A dona do fliperama tem dons especiais como os personagens, uma vilã com poderes de controle mental. Ela usa os jogos para treinar os reflexos dos habitantes contra "os invasores do nosso espaço!"

• O último episódio de uma comédia com dinossauros falantes acaba de uma maneira cruel e deprimente: a era do gelo se abate sobre eles e extingue a vida na Terra. Logo após o episódio, começa a nevar e as temperaturas vão esfriando cada vez mais. Um dos personagens consegue detectar com seus poderes a origem do perigoso fenômeno: seu vizinho é um supervilão do gelo. "Nada disso é real", diz o vilão, "Vou matar todos nós e talvez a morte nos liberte..."

• Um misterioso extraterrestre bonachão veio morar com os vizinhos e parece não entender nada sobre os costumes da Terra! Ao contrário do que acontece com os poderes dos personagens, ninguém mais no bairro parece estranhar o fato, ou se importar com isso. Os vizinhos pedem para um personagem levar o ET para passear e conhecer a cidade, enquanto abordam os demais para contar a verdade: a criatura os mantém sob controle psíquico, pois se sente solitário. Eles não são parentes uns dos outros e se odeiam mutuamente! Só querem se ver livres deste tormento.

Episódio 04 – Barulho e irreverência (Anos 90 e 2000)

Os anos noventa foram palco da queda da União Soviética e a ascensão da internet. O intelectual **Francis Fukuyama** chegou a decretar (hoje de maneira risível!)

"O Fim da História", ou seja, a expansão da democracia e do capitalismo no mundo globalizado, levando a paz e prosperidade.

De certa forma, apesar de sua estética sombria e da presença de estilos musicais revoltados, como o grunge e o hip-hop, foi uma época de relativa estabilidade no cenário interno dos E.U.A. A ecologia também passou a ser levada a sério e se tornou uma pauta importante. Em termos de política externa, isso não significou o fim de ações intervencionistas, como a Guerra do Golfo.

Os anos dois mil, por outro lado, foram pautados pela política da Guerra ao Terror, surgida após os atentados de 11 de Setembro de 2001, que culminaram na queda das torres gêmeas do World Trade Center. Simbolicamente falando, a guerra "chegou em casa". Foi dos escândalos sexuais do governo **Clinton** ao retorno da família **Bush** ao poder. Isso renovou guerras em outros países e criou um clima interno de paranóia e xenofobia. A televisão a cabo viu ainda mais experimentalismo, especialmente nos desenhos animados e suas propagandas irreverentes e alucinatórias. Sitcoms adotaram o formato de uma só câmera, com tomadas e ângulos inovadores. Foi também a ascensão e popularização de reality shows, que viraram um formato dominante da tevê contemporânea. A internet continuou se expandido e deu inicio a uma cultura própria, com o surgimento das primeiras redes sociais, popularizadas pelos smartphones no fim do período.

Aventuras desta era ainda começam como sitcom, mas logo imergem em loucura e premissas ainda mais surreais!

Ganchos de aventura:

• O antigo leiteiro da cidade abriu um restaurante especializado na venda de sopa, tornando-se a sensação do momento. Os personagens recebem de suas famílias a "missão" de buscarem a sopa, mas devem lidar com filas quilométricas e um péssimo atendimento. Logo percebem: a sopa está os envenenando, mas ao mesmo tempo deixando-os viciados e dependentes de seu consumo. Ao investigarem o dono do restaurante, descobrem sob o disfarce um antigo supervilão nazista da 2ª Guerra Mundial. A substância é um "soro escravizador" e os habitantes da cidade são suas cobaias desde a época que ele distribuía leite!

• Os heróis acordam em um apartamento onde está rolando uma reunião com seus amigos do tempo do colégio. Mas ninguém se lembra de quem são estas pessoas, nem como todos foram parar lá. Quando descobrem não existir saída do lugar, são atacados por seus "superamigos". Depois de vencê-los, uma voz misteriosa explica que diversas provas letais serão realizadas para que eles recebam mantimentos e continuem vivos dentro do isolamento. A cada prova letal, o grupo precisa votar em um de seus membros para ser "eliminado". Se conseguirem completar as provas, todos despertam seguros em suas camas, como se tudo tivesse sido apenas um sonho.

• O cunhado taxista de um dos heróis aparece abruptamente para morar com sua família. Para retribuir o favor, o cunhado está sempre dando caronas de graça aos parentes e vizinhos. Certo dia, um de seus clientes esquece uma mala no táxi. O cunhado traz ela de volta para casa e a abre: são fitas VHS onde as vidas de heróis aparecem gravadas como episódios de série de TV. Um supervilão surge para recuperar as fitas e eliminar os personagens dos jogadores que ele julga saberem demais. Quando o vilão é vencido, teletransporta todos para uma pedreira e transforma-se numa versão gigante de si mesmo. O cunhado taxista surge com seu veículo tornando-se um robô, e ajuda os jogadores durante a luta.

• A filha jovem adulta e desajustada dos vizinhos começou a namorar um rapaz excêntrico. A principio, não há nada de errado com o sujeito, mas ele utiliza expressões e gírias antigas quando conversa. O vizinho segue o casal e alega ter descoberto algo terrível: o rapaz é na verdade um vampiro centenário que transformou sua filha!

• Uma interminável música de abertura toca do nada, e vizinhos e desconhecidos começam a invadir um jantar dos heróis, seus nomes apresentados por um surreal texto flutuante acima de suas cabeças. Um destes vizinhos é um assassino ninja infiltrado e os personagens precisam lidar com ele, enquanto novos personagens chegam a todo o momento.

Episódio 05 – Realidade Incômoda (Anos 2010 e 2020)

Os anos 10 do século XXI viram a crise econômica que fechou a era passada se misturar ao otimismo da vitória de **Barack Obama** no E.U.A. Isto daria mais tarde lugar ao ultradireitismo de **Donald Trump** na eleição de 2016. O período consolidou a migração da televisão e dos computadores para os celulares como ferramenta base do cotidiano. A sempre mutável internet se multiplicou em diversas redes sociais. Intensos debates sobre sociedade e cultura aconteceram, bem como a fragmentação de hábitos de consumo.

Na televisão, o formato de reality se manteve. Um marco estético foram séries (na verdade, começando do período anterior!) com aparência de documentário falso, gravadas com uma única câmera, com confessionários e personagens revelando todo seu desconforto ao encarar o espectador. Formatos mais tradicionais de sitcoms multicâmera, como a de grupo de amigos em um apartamento, incorporaram técnicas como flashbacks, prenúncios, e molduras narrativas. Enquanto o nicho "nerd" era estigmatizado em décadas anteriores, o amor pela cultura pop e geek tornou-se tendência de mercado. O cinema, que foi perdendo seu trono em orçamentos milionários para os games, também viu sua prima televisão elevar seu conteúdo, com séries de prestigio e grande orçamentos, continuando outra tendência dos 2000. Zumbis, dragões, super-heróis, elementos fantásticos ou de ficção cientifica romperam os limites das grandes telas. Muitos programas passaram da televisão convencional para plataformas de streaming.

Aventuras deste período são o equivalente a um season finale, onde a sensação de segurança doméstica se esfacela, os verdadeiros vilões são revelados e a escolha de aceitar a dura realidade é colocada diante dos jogadores.

Ganchos de aventura:

• Um amigo dos heróis comeu seu lanche predileto, mas sente-se insatisfeito e vazio. Ele tem flashbacks de quando, ao visitar uma grande cidade, degustou o melhor lanche de todos os tempos em um restaurante de esquina. Mas não consegue se lembrar do lugar exato. Em seu aniversário, após pesquisar na internet, ele compra passagens para todos, e pede companhia para investigar uma lista de lanchonetes que poderiam ser a de suas lembranças. Nenhum dos lugares visitados é o correto, e cada um é administrado por um supervilão já conhecido dos heróis, que os ataca a primeira vista! O vizinho finalmente se lembra: o restaurante não existe neste mundo e nenhum lanche se iguala à sua lembrança, porque ela era REAL. O grupo desperta de sua ilusão enquanto o vizinho se despede: "comam o lanche por mim!"

• O chefe de um dos personagens convida os heróis para um jantar, prometendo grandes revelações. Ele recebe todos em sua casa. No entanto, a comida nunca fica pronta. Ele conta causos sem graça, mostra a nova air fryer, resolve fazer joguinhos para passar o tempo, etc. Quando todos perdem a paciência, ele finalmente serve o jantar e, enquanto comem, revela a todos seu plano: ele é o responsável pela realidade falsa! Era o mais poderoso de todos os supers, mas foi motivado a aprisioná-los na ilusão por desiludir-se com a vida heróica: só queria dar a todos a chance de viverem uma vida normal. Quem deseja desfazer seu trabalho, terá que enfrentá-lo em combate.

• A mãe de um dos heróis revela a ele que seu pai é um famoso apresentador de programa de perguntas e respostas, e só ele sabe tudo a respeito da realidade falsa em que se encontram. Para conhecê-lo, porém, precisam participar do show. O apresentador é um vilão muito poderoso, capaz de reprogramar a realidade, mas incapaz de salvar-se da degeneração física trazida por seus dons. Ele criou "O mundo perfeito da TV" para cuidar de seu filho. Os personagens podem enfrentar o apresentador, ou aceitar seu desafio. Se vencerem um quiz sobre as

aventuras anteriores, ele libertará todos. Se perderem, ficarão para sempre aprisionados na realidade falsa.

• Os heróis recebem uma mensagem do vilão responsável por toda sua incerteza e sofrimento. Ele promete se mostrar em uma convenção de fãs de quadrinhos. Só há um empecilho: apenas pessoas trajadas como supers podem adentrar o local. Após turistarem o evento fantasiados, a equipe de heróis finalmente encontra seu nêmese e é hora do pau!

• Os personagens despertam confusos e assustados. Não estão mais na realidade falsa, e sim em uma torre tecnológica, a base de sua equipe de super-heróis. Reconhecem nela um cientista do qual tinham se esquecido, mas que é membro do grupo. Este luminar da tecnologia explica tudo: o mundo foi tomado por um vírus mortífero. Sem nada para fazer até a invenção de uma vacina, ele criou um experimento de realidade virtual para ajudar seus amigos a passarem o tempo na quarentena, mas a simulação apresentou defeitos. No presente, o mundo descobriu a vacina, mas governos totalitários continuam impedindo o acesso das pessoas à cura.

Eu só queria ver uma série com gente morrendo!

Esta matéria, apesar de não conter regras, presume o uso de sistemas com mecânicas voltadas para combate, tal qual ***Mutantes & Malfeitores***. Assim como *Wandavision* logo foge dos episódios iniciais de comédia com elementos bizarros para situar os espectadores dentro do universo cinematográfico da Marvel, os ganchos de aventura apresentados aqui levam em conta a dificuldade de fazer tramas 100% domésticas funcionarem, se tratando de RPG de supers.

Mas talvez seu grupo goste de só ficar interagindo com outros personagens ou prefira sistemas com mecânicas focadas em outro tipo de história. Sem problemas. Há aqui um compilado dos principais programas de TV referenciados pela série, bem como outros que possam ser úteis! As tramas dos episódios são boas fontes de inspiração para este tipo de campanha.

• **Anos 50:** *Além da Imaginação, I Love Lucy, Leave It to Beaver, The Dick Van Dyke Show, The Honeymooners.*

• **Anos 60:** *A Família Adams, Batman, A Feiticeira, Jeannie é um Gênio, Os Flinstones, Os Jetsons, The Monkees.*

• **Anos 70:** *As Panteras, Dias Felizes, Família Brady, Laverne & Shiley, Mary Hartman, Mary Hartman; Maude, The Jeffersons, All in The Family.*

• **Anos 80:** *Alf, o ETeimoso, Caras & Caretas, Cheers, Family Matters, Growing Pains, Married... With Children, Super-herói americano, Os Simpsons, Primo Cruzado, Roseanne, Too Close For Comfort, Who's The Boss?*

• **Anos 90:** *A Família Dinossauro, Frasier, Friends, Kenan & Kel, Seinfield, Twin Peaks, Um Maluco no Pedaço.*

• **Anos 00-10:** *Caindo na Real, Dois Homens e Meio, Eu, a Patroa e as Crianças; Família Moderna, Malcom, How I Met Your Mother, Parks & Recreations: Confusões de Leslie, Os Feticeiros de Waverly Place, The Big Bang Theory, The Office, Todo Mundo Odeia o Chris.*

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE
DUNGEONS & DRAGONS®
DRAGÕES DO CREPÚSCULO DO OUTONO
MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN
Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

TOOLBOX

ATRÁS DO ESCUDO

Parte 3: Um bom planejamento de aventuras

Bem-vindos a mais uma parte de nossa série sem periodicidade e duração definidas sobre como conduzir uma campanha de RPG! Mesmo descrevendo a ideia desse jeito esdrúxulo, no fundo estamos aqui para algo simples: examinar bons jeitos de mestrar — *na prática*. Enquanto mesmo os capítulos de mestres mais bem-intencionados (como o do próprio *Tormenta20*) precisam resumir algumas coisas, aqui vamos tomar todo o tempo necessário e destrinchar cada parte do processo.

Até agora falamos sobre o começo de tudo (motivação do mestre, grupo, enredo básico etc.) e discutimos um pouco sobre história emergente, através de tabelas de encontros aleatórios. Hoje, vamos meter a mão na massa ainda mais, falando sobre as partes fundamentais de uma campanha: as aventuras.

Prontos?

No episódio de hoje...

Para começar, vamos definir o que queremos dizer com campanhas, aventuras e sessões. Parece óbvio, mas sempre é bom garantir que estamos nos entendendo.

Campanha é o jogo inteiro, toda a narrativa que se estende desde o momento em que a primeira ação é descrita pelo mestre até o final definitivo de tudo. Sessão é um período em que o grupo se encontra para jogar, uma medida de tempo que se aplica ao mundo real — pode ser uma hora, podem ser vinte. E aventura?

Embora seja uma palavra corrente no vocabulário de quase todos os RPGistas, "aventura" não é um conceito universal. A palavra descreve uma história com início, meio e fim inserida na campanha maior. Em sua forma mais básica, uma aventura é uma missão, como a exploração de uma masmorra ou o resgate de um nobre sequestrado. Ela possui seus próprios coadjuvantes e vilões, uma unidade narrativa e um pequeno arco que se resolve. É como um episódio de seriado.

Mas muitos mestres não dividem sua campanha desta forma. Simplesmente levam uma grande narrativa contínua, com os desafios e os marcos na trama acontecendo naturalmente, segundo as ações dos jogadores e sua própria percepção. Eles podem falar sobre a "aventura" que mestraram, descrevendo um objetivo que foi cumprido pelos personagens ou uma visita a um lugar específico, mas não existe nenhum comprometimento real com um arco para essas unidades narrativas. Mudanças nos personagens, na trama ou no cenário, podem acontecer a qualquer momento. Isto é muito bom para permitir uma história emergente: sem compromisso com uma estrutura pré-determinada, o jogo se desenrola mais como uma simulação, facilitando que o mestre abra mão do controle.

Mas, mesmo com estas vantagens de um jeito de jogar mais solto e orgânico, hoje em dia sou um grande defensor da existência de aventuras fechadas.

No passado, eu costumava mestrar sem este recurso. Simplesmente conduzia o jogo de uma sessão a outra, de um dia a outro, como se fosse a "vida" dos personagens. E isso funcionava! Só havia um problema: a falta de quebra entre blocos narrativos exigia que eu e os jogadores tivéssemos praticamente todos os detalhes, mistérios e pontas soltas da história em mente o tempo todo. Qualquer coisa poderia surgir — e muitas vezes surgia mesmo! Em vez de haver vários pequenos arcos, um atrás do outro, havia inúmeros arcos grandes acontecendo ao mesmo tempo, todos pela metade. Era comum que cada sessão oferecesse um minúsculo desenvolvimento de três, cinco, dez ou mais arcos! Imagine manter tudo isso na cabeça...

Era como as histórias dos X-Men dos anos 80: looooongas linhas narrativas que se estendiam por anos, sem que houvesse uma resolução definitiva para muitas delas (já que eram basicamente as vidas dos personagens). Quando não tínhamos ocupações ou preocupações além de colégio, faculdade e estágios, não era tão difícil lidar com tudo isso. Mas com empregos, famílias e incontáveis responsabilidades (sem falar em mídias diferentes disputando nossa atenção), isso beira o impossível.

Assim, hoje em dia costumo usar o modelo descrito em *Tormenta20* e visto na prática em ***Fim dos Tempos***: há várias aventuras separadas, cada uma com seu próprio vilão, seu próprio objetivo e sua própria resolução narrativa. Teoricamente, alguém poderia jogar ou assistir apenas uma aventura e teria uma história completa, embora inserida num contexto maior.

Vamos lembrar de um exemplo: a segunda aventura de *Fim dos Tempos* chamava-se *Eu Fui um Lefou Adolescente*. Na história, os aventureiros eram contratados por uma caipira das Colinas Centrais para resgatar seu filho, que tinha sido raptado por uma espécie de circo dos horrores. Localizando o circo, eles enfrentaram as aberrações lá aprisionadas e o próprio mestre do picadeiro, então libertaram o rapaz e o devolveram à família. Início, meio e fim.

Adoro quando um plano dá certo!

Mas a facilidade de compreensão não é a única vantagem de usar aventuras fechadas. Uma sequência de histórias com finais definidos leva a uma maior sensação de avanço e desenvolvimento da grande narrativa e dos próprios personagens. Instintivamente, todos nós sabemos como uma história tradicional se desenrola: um personagem *quer* algo (seja por vontade própria, seja por imposição), *tenta* conseguir este algo (enfrentando algum tipo de oposição ou complicações) e chega a um *resultado* (vitória, derrota, empate ou qualquer intermediário). Durante uma história, é normal que os protagonistas passem por mudanças. Assim, quando há previsão de um fim parcial para a história que todos estão vivendo, isso incentiva o grupo como um todo a "se mexer": levar adiante suas próprias linhas narrativas individuais, revelar mistérios, tomar decisões drásticas... Enfim, não permitir que a trama caia no marasmo.

Mais uma vez, vamos analisar *Fim dos Tempos*. Entre outras coisas, a aventura *Eu Fui um Lefou Adolescente* teve dois momentos marcantes: **Arius**, o minotauro interpretado por **Guilherme Dei Svaldi**, abandonando sua família nobre, e a descoberta de que o ilusionista pé-rapado **Zardu**, o vilão da aventura, tinha à sua disposição magias e itens bastante grandiosos, incompatíveis com seu nível de poder.

Num contexto em que cada missão ou desafio fosse encadeado na trama maior sem divisões e sem arcos menores perceptíveis, esses dois momentos dificilmente aconteceriam. Obviamente não posso ler a mente do jogador, mas uma guinada na maneira de pensar de um personagem é algo *muito* típico do segundo ato de uma história, o momento em que o herói adquire alguma compreensão ou empoderamento para estar apto a enfrentar o vilão. Será que Guilherme tomaria essa decisão sem um fim parcial à vista? De novo, nem tudo isso é consciente; boa parte tem a ver com instinto e padrões aprendidos ao longo de nossas vidas. Mas, acaso ou não, o jogador fez uma mudança muito interessante em seu personagem exatamente quando uma história tradicional teria esse momento.

A revelação sobre Zardu foi ainda mais importante. É normal que mestres (tanto iniciantes quanto veteranos) não saibam quando ou como entregar informações cruciais aos jogadores. Por um lado, veem o fim da campanha muito no futuro, anos à frente — parece precipitado abrir o jogo logo no início. Por outro, querem que o grupo tenha contexto e conheça logo suas ideias! A revelação de mistérios pode parecer arbitrária. Mas, com aventuras distintas, torna-se muito mais previsível e ordenada.

Agora que já temos uma ideia das vantagens de aventuras distintas, vamos falar um pouco sobre como construí-las — como sempre, usando como exemplo *Fim dos Tempos* e nossa campanha fictícia *Coroa de Escamas*.

Receita de bolo

Quando comecei a mestrar, minhas campanhas eram verdadeiros apanhados de tudo que me interessava: qualquer RPG, quadrinho, livro, filme, anime ou série era fonte de ideias; quase todas as ideias eram aproveitadas. Isso era divertido, mas também exaustivo e bagunçado. Não havia um tema, exceto a própria história da campanha. Com o tempo, notei que restringir as fontes de inspiração e o que entraria no jogo funcionava melhor. Hoje em dia, cada campanha começa com uma proposta específica e se desenvolve a partir daí.

Fim dos Tempos começou com a proposta de trazer estética e elementos de filmes *trash* (principalmente terror tosco dos anos 50 e 70) para Arton. Este tema não foi discutido com os jogadores por uma razão bem simples: eu não queria influenciar sua interpretação. A proposta era citar essa mídia, não ter um grupo todo tentando emular o gênero.

A seguir, costumo dividir a campanha em "arcos" ou "temporadas". Em *Tormenta20* e outros jogos baseados em níveis, isso é facilitado: uma campanha do 1° ao 20° nível pode ter quatro arcos, divididos de 5 em 5 níveis, ou então divididos pelos quatro patamares de jogo (veja *Tormenta20*, página 35). *Fim dos Tempos* foi planejada assim: cada arco teria um tema relacionado com a proposta geral da campanha. Como a estética de filmes Z era a proposta geral, os arcos seriam inspirados por subgêneros desses filmes. Para o primeiro arco, eu queria algo bem limitado em termos de escopo, um *playgound* onde os aventureiros pudessem viver suas aventuras de baixo nível sem serem eclipsados por NPCs poderosos, história antiga ou acontecimentos épicos. Um lugar isolado e ermo. Escolhi as Colinas Centrais de Zakharov, uma região que nunca tinha sido descrita. O subgênero referente ao primeiro arco seriam filmes *hicksploitation*, em que o interior dos EUA é lugar de caipiras maníacos e fenômenos bizarros. Bons exemplos desses filmes são *O Massacre da Serra Elétrica* e *Quadrilha de Sádicos*. Mas, obviamente, eu não podia transformar os habitantes das Centrais em assassinos degenerados e esperar que os jogadores quisessem ficar na região! Assim, peguei elementos desse subgênero e também me inspirei em outros tipos de histórias típicas do interior (dos EUA e do Brasil, principalmente).

E o que isso nos interessa? Bem, tendo a proposta geral e o tema do arco, eu dividi o arco em aventuras — uma para cada nível. Cada aventura teria a ver com um elemento específico desse subgênero e dessa estética. Além disso, cada aventura avançaria a trama geral de um jeito específico e revelaria pelo menos um segredo. Para não deixar as coisas muito lineares, permiti que os jogadores escolhessem a ordem das aventuras através de um quadro de avisos com pedidos de ajuda/missões na taverna local.

Vamos às aventuras em si.

Tragam-me a Cabeça de Bartram Zonnar

Inspiração: *Quadrilha de Sádicos*, o clichê do lugar ermo que esconde canibais assassinos.

Avanço de trama: existe uma organização criminosa operando nas Colinas Centrais. Eles querem o metal arco-íris, um material que só existe aqui.

Segredo: existe corrupção da Tormenta e culto à tempestade nas Centrais.

Eu Fui um Lefou Adolescente

Inspiração: histórias de circos dos horrores e *freak shows*.

Avanço de trama: Syvarian (um vilão citado na primeira aventura) tem uma "grande missão" e fazia parte de algum tipo de grupo.

Segredo: mesmo pessoas pouco poderosas que têm ou tiveram ligação com Syvarian têm acesso a artefatos mecanomágicos muito avançados.

O Terror que Veio do Céu

Inspiração: abdução alienígena, filmes dos anos 50 em que aliens atacam lugares ermos.

***O Massacre da Serra Elétrica*: aquela que precisa ficar ligada na tomada pra funcionar**

Dragon Age: no RPG de mesa, os gráficos não envelhecem :)

Avanço de trama: a "organização" de Syvarian quer expulsar habitantes das Colinas centrais, eles usam bandidos e criminosos como soldados.

Segredo: membros da raça kliren estão por trás disso, um dos principais capangas de Syvarian é um golem chamado Torgo.

Cultistas Puristas Devem Morrer

Inspiração: *Colheita Maldita*, filmes em que o interior esconde religiões pagãs, um toque de *nazisploitation*.

Avanço de trama: a tecnologia mecanomágica e o culto à Tormenta estão juntos.

Segredo: a organização de Syvarian tem suas mãos em diversos elementos de fora das Centrais, inclusive em criminosos de guerra puristas e sábios sádicos que realizam experimentos profanos.

No fim dessas quatro aventuras, um quadro deve ter se desenhado para os jogadores e o público: Syvarian, quem quer que seja, tem aliados entre os kliren e acesso a tecnologia mágica muito além dos padrões artonianos normais. Essa organização, seja ela qual for, está espalhada por vários lugares diferentes, tem elementos de uma guilda criminosa e ligação com a Tormenta. Eles desejam expulsar os habitantes das Colinas Centrais e têm interesse pelo metal arco-íris.

Ainda restam muitos segredos a serem descobertos, mas tentei fazer com que cada aventura tivesse um objetivo claro e um vilão bem definido. Além disso, procurei revelar segredos com bastante frequência, para que os jogadores não ficassem totalmente no escuro.

Planejamento hipotético

Vamos a nossa famosa campanha *Coroa de Escamas*, um jogo fictício que nunca vai ser escrito ou mestrado (a não ser que um de vocês faça isso...). Assim, vamos ver na prática como desenvolver uma proposta, um subtema e um conjunto de avanços de trama e segredos.

Coroa de Escamas é sobre os seis irmãos da família nobre Razanath, dos feudos de Trebuck, que tiveram sua vida arruinada pelo ataque de um dragão. Eles cresceram desejando se vingar dos dragões e controlá-los. Para isso, precisam do Coração de Kally, um artefato sagrado do Deus dos Dragões. Já decidimos que a campanha vai lidar com intriga e nobreza, além da própria Igreja de Kallyadranoch.

Qual vai ser nosso tema, nossa inspiração principal? Ora, não precisamos ir muito longe. Nossa história é complexa, cheia de NPCs e decisões. Assim, não há por que complicar com mais uma temática obscura ou referências exóticas. O tema será "intriga palaciana" e as inspirações serão *Game of Thrones*, *Borgias, Tudors*, *Dragon Age* e outras obras do gênero. Quando pensamos na campanha, devemos imaginar nobres sussurrando em corredores obscuros, traindo uns aos outros, planejando movimentos num jogo pérfido que custará as vidas de plebeus.

O primeiro arco será referente às vidas desses exatos plebeus. Os aventureiros vão experimentar na pele como é estar por baixo nessa trama, sofrendo os efeitos de decisões muito acima deles mesmos. Por sorte, "plebeus precisando de ajuda" é um tema extremamente comum na fantasia medieval. Não será difícil encontrar fontes de inspiração.

Todo este arco irá se passar em Trebuck. Como já discutimos numa coluna anterior, não haverá exatamente uma história — isso vai depender dos jogadores. Haverá, isso sim, um plano dos vilões. Os vilões desejam desestabilizar uma região de Trebuck e fazer a população se revoltar contra um conde local. Com a derrocada do nobre, um dos irmãos Razanath ascenderá ao poder em seu lugar. A partir daí, perseguirá a Igreja de Kallyadranoch, mas isso diz respeito ao futuro. Além da sequência de acontecimentos em si, nosso objetivo será mostrar Trebuck como uma terra de perigos e aventureiros, passar o clima de independência e quase anarquia, e transmitir aos jogadores o histórico da família nobre. No fim, eles devem conhecer a região, saber quem são os vilões da campanha e qual seu objetivo.

Também vamos usar um artifício parecido com o de *Fim dos Tempos* para não deixar a campanha muito presa a uma narrativa pré-pronta. Em vez de um quadro de avisos numa taverna, teremos uma pequena reunião de aldeões locais no fim da primeira aventura, cada um com uma missão para os personagens.

Aventura 1: Kobolds Entre Nós

Os aventureiros de 1° nível estão em Vila Prateada, uma pequena aldeia nos feudos de Trebuck. Um velhinho entra na taverna e diz que kobolds atacaram viajantes na estrada mais uma vez. Os heróis devem investigar o ataque e enfrentar os kobolds. No fim, encontrarão um pergaminho que fala da companhia mercenária "Coração Sombrio". Também no fim, haverá um conselho de plebeus e fazendeiros das regiões vizinhas. Cada um deles apresentará um problema a ser resolvido — uma das aventuras futuras.

Inspiração: aventuras clássicas de RPG. Queremos que os jogadores se sintam novatos mais uma vez. Cada rolagem é uma emoção, cada kobold derrubado é um triunfo.

Avanço de trama: existe algum tipo de organização amealhando os monstros humanoides da região. Isto é maior que só um bando de kobolds.

Segredo: o conde local não está conseguindo dar conta de proteger sua população.

Aventura 2: No Fundo do Poço

Um fazendeiro relata que um grupo de humanoides monstruosos invadiu sua fazenda certo dia, entrou no poço e desapareceu. Ele não sabe como ou por que isso aconteceu, mas está com medo. Investigando, os heróis descobrem que há uma entrada para uma masmorra escondida no poço. Encontram os humanoides transformados em mortos-vivos e descobrem que o lugar é um antigo templo de Kallyadranoch.

Inspiração: exploração de masmorra clássica. Os jogadores devem se sentir em um livro-jogo, ou jogando RPG em 1977.

Avanço de trama: os humanoides estão organizados e há várias espécies trabalhando juntas. Com certeza há um objetivo maior.

Segredo: coisas fantásticas e perigosas podem existir em qualquer lugar de Trebuck, até mesmo debaixo de uma fazenda comum. Kallyadranoch tem algo a ver com tudo isso.

Aventura 3: Aula Prática

Uma aldeã de um vilarejo vizinho deseja que os aventureiros ensinem ela e seus conterrâneos a se defender. Chegando lá, os heróis descobrem que o objetivo não é proteção contra os humanoides, mas contra os soldados e guardas do conde! Na verdade, os humanoides estão fornecendo

armas aos aldeões. No fim, pode não haver combate, mas o grupo também pode lutar contra um goblin mago que está incitando os aldeões.

Inspiração: missões com escolhas morais, do tipo que existe em jogos como *Dragon Age* ou *Fallout*.

Avanço de trama: os humanoides adotam táticas muito avançadas. Eles estão tentando fazer a população da região se voltar contra o conde.

Segredo: esta região costumava ser protegida pela família Razanath, antes que o duque fosse morto pelo ataque de um dragão. Desde então, os aldeões não se sentem mais protegidos, podendo até mesmo se aliar a humanoides monstruosos.

Aventura 4: Convidados de Honra

Um arauto do conde convida os aventureiros a visitar o castelo e se apresentar ao nobre. Mesmo que tenham apenas uma missão em seu currículo, eles serão tratados com todas as honrarias. Quando os heróis estão no castelo, a condessa é assassinada! Investigando, eles descobrem que o culpado é Ghyntar Razanath, o conselheiro do conde. No entanto, não interessa o que eles digam, o conde não acredita. Os heróis acabam expulsos.

Inspiração: histórias de mistério.

Avanço de trama: o conde é incompetente e bobo. O conselheiro Razanath o controla.

Segredo: Ghyntar Razanath é maligno, os jogadores já devem desconfiar que ele é o grande vilão.

A primeira aventura deve acontecer antes de mais nada. As três aventuras seguintes podem ser resolvidas em qualquer ordem, mas a ordem mais lógica é mesmo 2, 3, 4 (começando por algo que pode ter urgência e terminando com algo que é um mero convite). As informações virão de acordo com a ordem das aventuras — talvez, ao explorar a masmorra, os jogadores já saibam que Razanath é maligno e procurem sinais dele. Talvez, ao confrontar o goblin mago, interroguem-no para ter certeza de que ele trabalha para o conselheiro. No entanto, nenhuma dessas informações sozinha resolve o arco.

Com as quatro primeiras aventuras resolvidas, os jogadores devem saber o seguinte: Trebuck é uma terra de feudos independentes. Esta região específica pertencia à família Razanath, que decaiu depois do ataque de um dragão. Dragões são presença forte aqui, pois há uma antiga masmorra dedicada a seu deus. No vácuo deixado pelos Razanath, um conde inepto assumiu o poder, mas não consegue proteger o povo. Uma companhia mercenária organizada de humanoides monstruosos está aproveitando isso para desestabilizar a região com o apoio dos próprios aldeões. Provavelmente Ghyntar Razanath está por trás disso. Um bom palpite é que seja uma manobra para retomar o poder.

Aventura 5: Festival de Sangue

Talvez os jogadores tomem a iniciativa de avisar o conde e confrontar Ghyntar Razanath. Se fizerem isso, ótimo! Contudo, caso contrário, o conde anuncia um festival da colheita no próprio castelo, para tentar apaziguar os ânimos. Durante o festival, os heróis conhecem uma clériga de Kallyadranoch. De repente, os aldeões no festival pegam em armas e atacam! É uma revolta! A clériga é raptada e levada para os aposentos de Ghyntar Razanath. Os heróis podem escolher defender o conde, tentar salvar a clériga, juntar-se à revolta ou mesmo não fazer nada — depende de suas relações com os NPCs. Se escolherem enfrentar Razanath, matam o conselheiro traidor e salvam a clériga. Ela diz que tinha sido convidada e que Razanath estava perguntando a ela sobre o lendário artefato chamado "Coração de Kally".

Inspiração: grandes cenas de batalha.

Avanço de trama: as cartas agora estão na mesa! Os heróis têm certeza de que os irmãos Razanath planejam retomar o poder através do Coração de Kally, um artefato capaz de dominar dragões.

Segredo: basicamente tudo que não tiver sido revelado até agora.

E no próximo episódio...

Aí está. Planejar aventuras individuais é um ótimo meio de impor um bom ritmo à campanha e não deixar a narrativa esfriar. Apenas tome cuidado para não podar a imaginação dos jogadores — dê a eles coisas opcionais para fazer entre uma aventura e outra, além de várias escolhas sobre como resolver cada uma.

Em breve vamos continuar esta série, indo cada vez mais fundo no planejamento de uma campanha. Até lá!

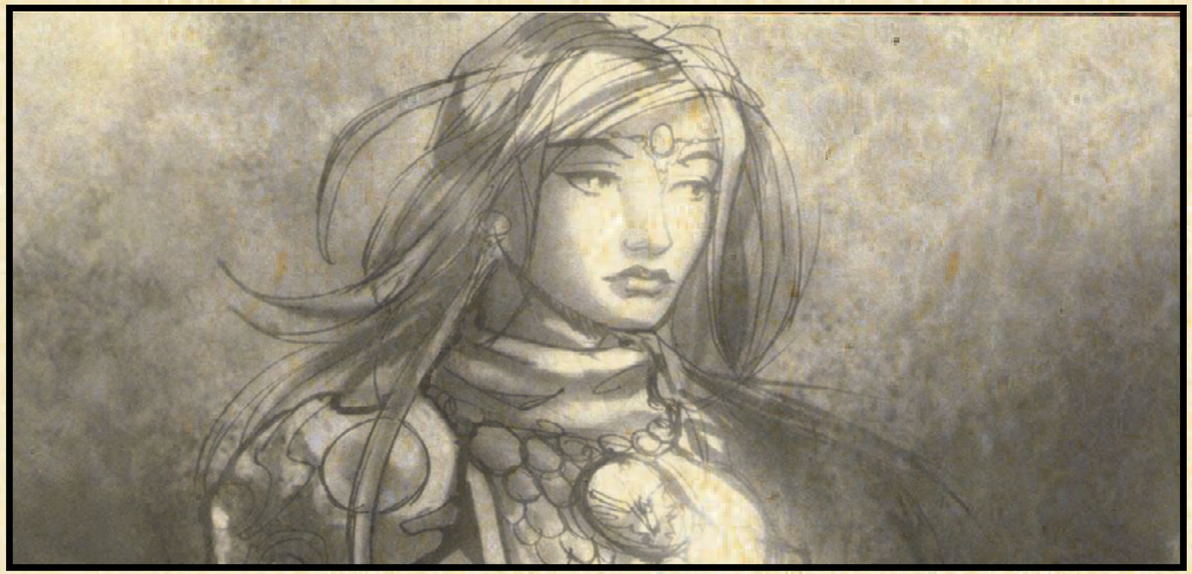
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 95

O RETORNO DA RAINHA



Após uma ausência de mais de cinco anos, a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade retornou ao Castelo Imperial em Valkaria e reassumiu seu lugar de direito: o trono da coalizão. De acordo com relatos, ela teria sido sequestrada por um destacamento fintroll, juntamente com membros do Exército Purista. Este golpe pode ser considerado um dos primeiros movimentos que dariam início à Guerra Artoniana.

Uma das líderes militares mais admiradas de Arton, Shivara se destacou como guerreira ainda jovem, em seu reino natal, Trebuck. Mas foi quando a rainha guerreira criou o Exército do Reinado para lutar contra a Tormenta que rugia próxima, é que seu nome se tornou conhecido em todo o mundo. Mesmo derrotada na Batalha do Forte Amarid, ninguém questionou seus atos, reconhecendo que a monarca fez tudo o que era possível para enfrentar um inimigo desconhecido e impiedoso.

Nos anos que se seguiram, Shivara também se tornou uma figura política importantíssima, primeiro como regente de três grandes reinos — Deheon, Trebuck e Yuden — e depois como Rainha-Imperatriz de todo o Reinado.

A volta de Shivara pegou de surpresa não apenas a corte, mas também vários de seus inimigos e detratores, que há muito se preparavam para substituí-la na regência. Dada como morta, apenas a devoção de seus aliados mais próximos — em destaque, a insistência de Hennd Kalamar, sumo-sacerdote de Valkaria — impediu que fosse destituída.

Também é importante destacar a imprescindível ação de inúmeros aventureiros que lutaram em seu nome desde o início, seja nas sangrentas batalhas do Baixo Iörvaen, nos ataques Puristas em Bielefeld, ou no próprio cerco corrente contra a capital.

Ataque Finntroll

Recentemente, uma comitiva de heróis do reino dos anões chegou a Valkaria ultrapassando as restrições de acesso impostas pelos Puristas no cerco à cidade-capital. Porém, as notícias trazidas não são nada animadoras. Ao contrário, vieram pedir ajuda aos seus amigos da superfície, pois o reino anão está sob ataque fintroll!

Os fintroll são uma raça de tiranos que povoam vastas cidades subterrâneas, formando um verdadeiro império. Eles acreditam ter o direito de escravizar todos os outros seres, o que os coloca convenientemente ao lado dos Puristas. Um ataque coordenado na superfície e nas profundezas seria mais uma prova de que ambos estão cooperando contra os povos livres.

Entre os valorosos heróis enviados de Doherimm, está uma geomante anã chamada Dandala. Ferrenha defensora de seu povo, ela está disposta a guiar aventureiros até a região de conflito, criando uma passagem direta através das cavernas profundas — e evitando desta maneira, é claro, revelar o caminho até o reino secreto dos anões.

A alta cúpula do império Trollkyrka aparentemente está envolvida na batalha, ainda que a maior parte dos conflitos utilizem apenas de guillanins, os trolls das cavernas. Além deles, há relatos de outras criaturas subterrâneas escravizadas, treinadas ou coagidas a atacarem em nome dos fintroll.

Auxílio do Dragão-Rei

Em uma ocasião inédita na história do Reinado, tropas provindas de Sckharshantallas chegaram em Valkaria para atender aos pedidos da coroa em auxílio ao Reinado e enviadas diretamente pelo rei dos dragões vermelhos, Sckhar. De acordo com informações, o regente cedeu aos pedidos do nobre cavaleiro arquiduque, Lothar Algherulff. Os termos do acordo não são totalmente conhecidos.

O batalhão, chamado de Kinshalkanthas — algo como "guerreiros das chamas", na lingua dracônica — forma uma visão impressionante, com armaduras completas reluzindo em vermelho e dourado, assim como suas mantas escarlates. Nos escudos e estandartes, o símbolo do reino do dragão se destaca. Tudo feito para mostrar pompa, poder e superioridade.

Eles estão neste momento acampados além do cerco Purista, mas mantém uma rede de informações formada por aventureiros que carregam mensagens cifradas para o alto comando dos exércitos da Aliança do Reinado, e também para a própria imperatriz Shivara. Como esta é uma missão de alto grau de importância e risco, a mesma mensagem pode ser enviada várias vezes, através de grupos menores. Infiltradores e pessoas capazes de furar o cerco encontram ali uma oportunidade de ganhar renome na Guerra (além de alguns tibares).

O mundo encantado da nobreza

Há anos aumenta a distância entre a realidade do povo de Deheon e a dos nobres de Valkaria. Se por um lado o ouro e a pompa destas famílias seculares alimentam um sem número de pessoas que dependem de seus caprichos para viver — desde artesãos até criadores e camponeses — por outro, cada vez mais fica clara a existência de uma espécie de utopia artoniana que só existe em meio aos nobres.

Talvez nenhum exemplo disto supere os absurdos preparativos para a frustrada coroação da Duquesa Rosa D'Blanges, que decidiu que graças à sua influência e riqueza, seria a próxima Rainha-Imperatriz do Reinado. Uma grande festa para centenas de convidados foi preparada para depois da cerimônia, ao mesmo tempo que a cidade de Valkaria passava por um penoso cerco que já perdura três anos!

Enquanto muitos passavam fome e sofriam inúmeras dificuldades com os Puristas estancando a chegada de suprimentos até a populosa capital, a família D'Blanges fazia acordos no submundo e esbanjava seu ouro nos preparativos para o banquete de posse.

Preocupada com outras questões, Shivara preferiu não lidar com os D'Blanges no momento, mas abriu os portões do castelo e recebeu o povo, distribuindo as provisões para os mais necessitados e para as tropas de defensores dos muros. Ela também deu ordens para que grupos de aventureiros descubram de que forma a comida chegava até a cidade, e que façam uso destas informações para conseguir e escoltar a maior quantidade possível até Valkaria urgentemente.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

NO TEATRO DA MENTE

Jogando RPG usando apenas fichas, dados, e muita imaginação!

Você pode descrever sua cidade como uma Gotham City medieval

Fichas automatizadas, dados 3D, mapas de batalha animados: a tecnologia trouxe inúmeras possibilidades para o RPG de mesa, que não só facilitaram bastante a vida do jogador como possibilitaram os jogos on-line e as famosas mesas em live streams, como as campanhas oficiais de *Tormenta20*, *Fim dos Tempos* e *Ossos Afogados*.

Claro que o hobbie presencial já contava com uma série de ferramentas e utensílios elaborados como miniaturas e cenários montados em 3D, mas houve uma época, contada pelos antigos, em que o RPG de mesa era jogado apenas com um livro de regras, algumas fichas impressas preenchidas a lápis, e muita imaginação. Essa modalidade é popularmente conhecida como "Teatro da Mente".

Primeiro eu quero bater mais uma vez na tecla que não existe jeito "certo" ou "melhor" de jogar RPG — cada grupo tem suas preferências e maneirismos que tornam o jogo legal de formas diferentes. No entanto, jogar com a menor quantidade possível de acessórios certamente deixa o jogo mais acessível, em diversos aspectos, do técnico ao financeiro!

As dicas a seguir são baseadas em *Tormenta20*, mas podem ser aplicadas em praticamente qualquer sistema de RPG.

Como assim "Teatro"?

O termo parece esquisito, mas seu significado é bem simples: nessa forma de jogo, os jogadores imaginam a cena toda em suas mentes, fazendo da sua imaginação o "palco", sem a necessidade de qualquer apoio visual como miniaturas e imagens. Tudo que acontece no jogo é narrado pelo mestre de forma detalhada, ajudando os jogadores a visualizar os elementos principais da cena.

A ideia aqui é que o jogo se forme como um filme (ou animação, porque não?) na mente dos jogadores, por isso, o mestre precisa se esforçar para passar os detalhes sinestésicos da cena, como sensações de temperatura e cheiro.

Pode parecer complicado, mas na verdade fazemos isso com frequência em nosso dia a dia, quando contamos histórias e casos para pessoas que não estavam lá!

Aliás, esse é um ótimo exercício para melhorar sua narração nesse estilo: quando for contar algo cotidiano, faça como se estivesse narrando uma cena no RPG, focando em detalhes e sensações elaboradas.

A seguir, algumas outras dicas para mestres e jogadores que queiram se aventurar nesse modelo de jogo.

Use elementos de todos os sentidos

É muito comum que esse tipo de narração foque bastante em descrições visuais, mas nosso cérebro consegue compor cenas e sensações bem mais complexas quando exploramos os outros sentidos, como olfato, audição e tato.

Se os jogadores estiverem vasculhando os esgotos de uma grande cidade, por exemplo, descrever o mau cheiro, a umidade e o barulho dos passos na água espessa e nojenta vai ajudar na hora da interpretação e do entendimento da cena.

Sentimentos também são uma arma poderosa: dizer que o local é festivo e acolhedor pode ser mais prático do que descrever as cores e formas dos prédios. A não ser que exista algum detalhe importante para a cena, como o brasão de algum reino ou símbolo de alguma divindade disposto no local, deixe que os jogadores construam o ambiente a partir dessas sensações da forma que quiserem — ficar tentando corrigir ou controlar os detalhes pode sair pela culatra, tornando a descrição cansativa.

Abuse de referências

Às vezes é difícil colocar em palavras exatamente o que você está imaginando para seu personagem ou cena, então apele sempre para referências de filmes, séries, animações ou até lugares e pessoas reais!

Não é vergonha nenhuma dizer que *"as ruas e vielas são escuras e enevoadas, cheias de becos, como uma Gotham City medieval"* por exemplo. Seus jogadores provavelmente já assistiram ou leram alguma obra do Batman e vão conseguir imaginar o clima com muito mais facilidade do que se você descrevesse cada detalhe das ruas.

O mesmo vale para personagens, principalmente NPCs. Um bom truque é imaginar um "elenco" para sua mesa, e pensar em atores que você "escalaria" para aquele papel. Você pode dizer que o rapaz detrás do balcão da taverna é magrelo, tem uma cara engraçada e ao mesmo tempo um olhar triste, como o **Michael Cera**.

Descreva ações de forma complexa

É comum que tanto mestres quanto jogadores acostumados a usar miniaturas ou mapas digitais, narrem suas ações de forma simplista, como *"eu me movo até aqui e ataco esse*

alvo", mas sem o apoio visual esse tipo de descrição perde bastante o brilho. Uma parte importante do "teatro da mente" é a vontade de descrever as ações de seu personagem com emoção e detalhe, seja em primeira ou terceira pessoa.

Ao invés de dizer *"Helgar, o hobgoblin dispara um virote em você, rolagem 25"*, você pode tomar seu tempo para descrever a cena e seus movimentos: *"O hobgoblin prepara a besta cheia de penduricalhos estranhos, aponta a arma em sua direção e dispara!"*.

Uma boa dica para ajudar os mestres nessa hora de resolução de rolagens é ter os valores de Defesa e as CDs de testes sempre à mão. Digamos que o hobgoblin rolou 25 e você sabe que a Defesa do personagem alvo é 18, ocasionando um acerto. Em seguida, pode dizer *"o virote voa rápido em sua direção, sem te dar chance de reagir! Em um piscar de olhos, você sente uma dor aguda no braço esquerdo, onde o projétil perfurou sua armadura de couro, causando 5 pontos de dano. Quando olha para o atirador, você percebe que ele está sorrindo, satisfeito em ver seu sangue escorrer!"*.

Perceba que essa descrição é muito mais interessante do que *"o hobgoblin atira com a besta em você. Ele acerta, e você sofre 5 de dano"*. Ela também serve para provocar uma reação emocional no personagem — e no jogador! — que certamente vai servir para melhorar a imersão e pode ser usada como "gancho" para a interpretação do personagem ferido. Ele certamente vai ficar com raiva desse hobgoblin!

Interpretar ou narrar?

Geralmente, existem dois tipos de jogadores: o tipo que gosta de incorporar seu personagem — fazendo ou não a famosa vozinha — e o tipo que prefere encarar a cena como um espectador, descrevendo o que seu personagem faz em terceira pessoa. As duas formas são funcionais, podendo até se alternar, e existem algumas dicas para deixar sua interpretação mais divertida.

Usando o mesmo exemplo acima, vamos dizer que é a vez do personagem ferido. Ele decide que vai se mover até o hobgoblin e atacá-lo com sua espada.

Um personagem interpretado poderia dizer o seguinte: *"Eu arranco o virote do meu braço e solto um grito! Aponto minha espada em desafio e corro pelo campo de batalha até o desgraçado! Vou tentar acertar seu pescoço!"*

Já um jogador mais narrativo teria uma abordagem parecida com uma frase de livro ou roteiro: *"Helgar urra de dor enquanto arranca o virote do braço. Ele olha o atirador com raiva e aponta sua espada, em seguida, sai correndo em sua direção com a espada em postura alta, pronto para desferir um golpe de cima para baixo"*.

O jogador então faz a rolagem de ataque. Muitos mestres gostam de narrar o desfecho da cena com descrições curtas, tipo *"o hobgoblin urra de dor quando sua lâmina abre um talho em seu peito, olhando para você furioso em seguida!"*. Eu já particularmente prefiro o estilo do **Mestre Pedrok** que oferece a oportunidade dessa narração aos jogadores, quando o desfecho é dramático, do tipo *"narre como você mata o hobgoblin"*. Isso traz os jogadores mais para dentro da imersão do "teatro", ao dar a eles mais agência sobre a cena!

Lidando com regras numéricas

Uma das grandes dificuldades desse modo de jogo é representar com exatidão a parte matemática do sistema, principalmente regras de movimentação e distância. Sem um mapa tático, é difícil saber se o alvo está dentro do alcance de seu arco e flechas, quantos alvos sua bola de fogo vai atingir ou mesmo se o seu valor de deslocamento é suficiente para chegar até a porta.

A verdade é que, para muitos jogadores e sistemas, RPG é muito mais sobre a narrativa da história do que sobre simulação de combate. Essa é uma herança dos primeiros sistema que nasceram dos famosos *war games* de simulação de guerra realista e, apesar de ser muito popular tanto em RPGs eletrônicos como em mesa (seja ela física ou virtual), na realidade está longe de ser obrigatória.

Como o próprio ***Livro Básico de Tormenta20*** diz na página 9: *você só precisa de uma cópia da ficha, um conjunto de dados e material de papelaria (lápis, borracha e papel de rascunho) para jogar uma sessão.* O sistema, assim como muitos outros, foi pensado dessa forma para ser o mais simples possível. Claro que *T20* tem suas demandas matemáticas, como deslocamento e alcance, mas, na prática, elas podem ser englobadas em grandezas genéricas como *curto*, *médio* e *longo*.

Para facilitar a vida dos jogadores menos exigentes ou mais saudosistas, vou apresentar a seguir uma variação de regras avançadas para distâncias focadas em jogar no modo "teatro da mente".

Jogando sem grid em *Tormenta20*

As regras abaixo podem ser utilizadas para substituir as regras de distâncias apresentadas no livro básico.

Categorias de alcance

As distâncias em *T20* são divididas em quatro incrementos: adjacente, curto, médio e longo. Numericamente, eles simbolizam intervalos em metros ou quadrados, que vão desde o alcance corpo a corpo da criatura (determinada pelo tamanho dela) até 90m. Em termos de jogo, qualquer número dentro dos limites do intervalo é válido dentro do alcance, o que, na prática, deixa os intervalos mais importantes do que os números, que servem apenas para referência.

No entanto, esses intervalos são bem extensos (9, 30 e 90 metros), enquanto incrementos de distância são múltiplos bem menores (de 1,5m) o que pode confundir jogadores se não houver nenhuma representação visual. Além disso, a vasta maioria dos deslocamentos fica entre 9m e 30m, ficando na prática dentro da mesma categoria de alcance.

Por isso, essa regra variante divide as categorias de um jeito diferente, mais conceitual do que matemático, visando deixar o combate sem elementos visuais mais simples, dinâmico e fácil de compreender.

Para começar, as distâncias são divididas da seguinte forma:

Toque. Qualquer coisa que você seja capaz de tocar sem se deslocar está ao alcance de toque. Essa também é a distância considerada "adjacente" ou "corpo a corpo".

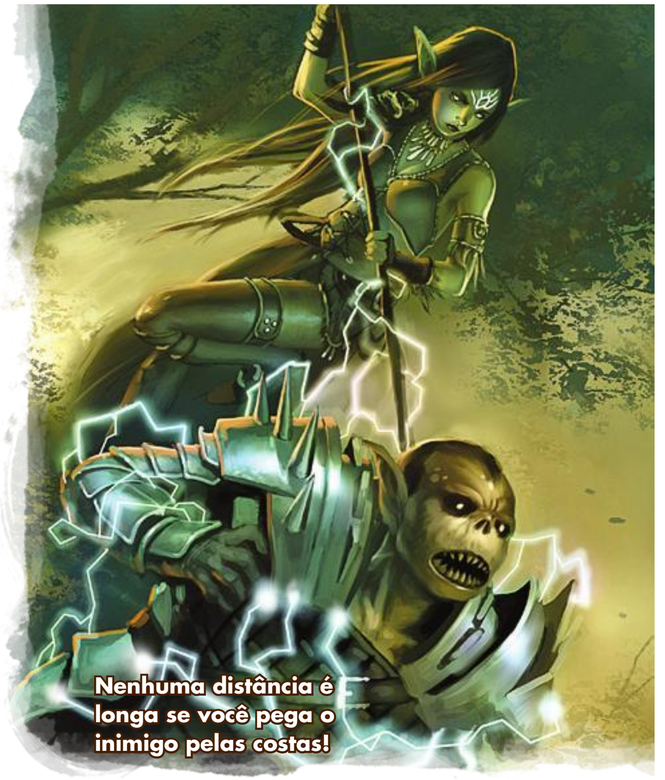
Próxima. Um objeto ou criatura próximo é aquele que você pode sempre alcançar com apenas uma ação de movimento. Substitua todas as distâncias de 6m ou menos para "próxima", como o raio de magias.

Curta. Um objeto que requer certo esforço para alcançar, com uma ação de movimento normal. Substitua distâncias de 6m a 9m para Curto.

Média. Objetos distantes mas ainda alcançáveis com uma ação completa (na prática, duas ações de movimento). Substitua distâncias entre 10m e 18m por Média.

Considerável. Distâncias muito grandes, impossíveis de alcançar com um movimento completo comum. Substitua distâncias entre 19m e 30m por Considerável.

Longa. Alvos muito longe, capazes de serem atingidos apenas por algumas magias e armas. Distâncias entre 30m e 60m.



Longínquo. Alvos extremamente afastados, capazes de serem atingidos apenas com armas de longo alcance. Distâncias entre 60m e 90m.

A ideia é substituir todas as variantes numéricas por palavras, para facilitar o entendimento dos jogadores. Por exemplo, um personagem com armadura pesada teria seu deslocamento reduzido de Curto para Próximo.

Quando usa uma ação de movimento, o personagem avança "uma zona". Assim, para chegar em um alvo que esteja em alcance médio, é preciso usar uma ação que percorre a distância média, ou "duas" distâncias curtas. Um personagem que gaste uma ação completa para correr, galopar e pilotar e passe em um teste da perícia correspondente contra CD 25 avança três distâncias.

FELIPE DELLA CORTE

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

O que resta no fim

por John Elton
arte por Dora Lauer

Na imensidão azul conhecida como céu, vivia uma mulher.

Melancolia era o nome que a onipotente Luz havia lhe concedido. Seu longo vestido, branco como os cabelos que escorriam até as costas, e sua pele leitosa fundiam-se com a paisagem que a cercava. Como de costume, vagava por entre as colinas de nuvens, batendo nelas a cada passo com a ponta de seu cajado. O cristal no topo emitia um brilho tênue, nada além de uma reprodução reduzida da Luz.

A música transmitida pelo vento naquele dia era doce e melodiosa, uma sinfonia que se acomodava no coração de Melancolia. Era, afinal, sua música favorita. Quando o vento apresentava-se violento, a deixava ansiosa. Quando estava silencioso, sentia-se dominada pela solidão. A calma emocionada, por outro lado, era exatamente o que gostava de ouvir.

— *Melancolia.*

Seu corpo esguio tremeu ante o chamado daquela voz pura. Prontamente, moveu o cajado para o lado, e uma coluna de nuvens que bloqueava seu caminho se abriu. Precisou de apenas alguns passos para chegar ao seu destino. Diante dela, plantou o cajado na nuvem abaixo de seus pés descalços e se ajoelhou. Sequer precisou proteger os olhos, pois o brilho que a Luz emanava era quente como o do sol, o toque gentil e acolhedor.

Melancolia falava fluentemente todas as línguas que já existiram no mundo, mas nenhuma delas tinha as palavras certas para descrever a magnificência da Luz. Ela possuía a forma de uma estrela, o orgulho do sol e a elegância da lua, num misto harmonioso. Além dela própria, pura e absoluta, havia muitos outros pequenos pontos brilhantes que a cercavam, impulsionando ainda mais sua perfeição.

Durante séculos, ou talvez milênios, Melancolia se ajoelhou diante dela todos

os dias, mas ainda não conseguia se acostumar com sua presença. Estar ali, tão perto, dava-lhe uma sensação de plenitude, como se o buraco em seu peito desde o nascimento tivesse finalmente encontrado a peça que faltava. Foi uma emoção que a intoxicou, uma droga que ela nunca poderia prescindir.

— Sim, minha Luz? — ela respondeu, de acordo com o procedimento.

— *A hora finalmente chegou.*

O coração da Melancolia acelerou, os dedos apertando a bainha do vestido. O momento havia sido adiado por tanto tempo que parou de acreditar que finalmente chegaria. Ou talvez fosse mais honesto admitir que esperava por isso.

Por um momento, se atreveu a olhar para cima e se deixar inundar pela calma da Luz. Se uma pobre Guardiã das Nuvens como ela concordava ou não, era irrelevante: agora estava decidido, e nada poderia ter mudado seu destino.

Melancolia fechou as pálpebras, curvando-se a ponto de quase tocar as nuvens com a testa.

— Quando, minha Luz?

— *Agora.*

Ela nem teria tempo de olhar pela última vez para o mundo que aprendera a amar. Com um suspiro cheio de ressentimento, assentiu.

— Claro, minha Luz. Será feito. — Todas as suas decisões eram indiscutíveis, e todas as suas ordens eram leis.

Gostasse ou não, chegara o dia do fim do mundo.

Levantou-se, o cajado seguro nas mãos. Olhou para a Luz uma última vez. Deixou-se levar pela calma, e em pouco tempo seu coração começou a bater regularmente. Deu as costas para ela e desapareceu nas nuvens. Melancolia sempre se questionou se plantas, ar, água, terra ou fogo eram capazes de falar com a Luz.

Apesar dos milênios gastos naquele mundo, nunca havia encontrado uma resposta. E nunca encontraria.

Parou o avanço quando teve certeza de ter deixado distância suficiente entre ela e a Luz. A melodia do vento tornou-se carregada, como se a natureza também sofresse com o que a Guardiã faria. Melancolia atiçou os ouvidos e arregalou os olhos antes de olhar para baixo. Seus sentidos capturaram o bater das asas dos pássaros e cavaram mais fundo, até chegarem aos humanos, que conversavam, brincavam, riam e choravam. Hesitou por alguns momentos nessa realidade, depois continuou a descer, atingindo o calor borbulhante nas profundezas do planeta.

Apertou os lábios em uma expressão carrancuda. Já assistira os humanos crescerem, se reproduzirem e morrerem infinitas vezes, e dessa vez acreditou que finalmente haviam conseguido encontrar um equilíbrio. Eles viveram em harmonia com a natureza por um longo tempo, até que a ganância por poder materializada em guerras e mais guerras eclodiu. Naquele momento, sentiu uma espécie de afeto materno em relação à humanidade em sua totalidade. Reconheceu seus erros, assim como a mãe reconhece os do filho. Ela era apenas uma Guardiã; não tinha o direito de conhecer as motivações que levaram a Luz a tomar uma escolha tão drástica. A humanidade era o problema, e suas ações se encerrariam ali.

Seu coração começou a acelerar novamente. Engoliu em seco, convencida de começar o fim. Levantou o cajado e o bateu com força nas nuvens. Uma. Duas. Três vezes. O cristal brilhou numa intensidade desconfortante de vermelho.

Terremotos vieram primeiro, com choques de magnitude tão forte que fizeram cidades inteiras desmoronarem em segundos. As pessoas corriam pela rua em busca de um porto seguro. Mas onde é um lugar seguro quando o chão desmorona e se abre em enormes abismos capazes de sugar arranha-céus inteiros? E isso apenas nas

áreas internas. Os terremotos também haviam agitado mares e oceanos, criando ondas colossais que mesmo se formando a centenas de metros que atingiam a costa, levando tudo a baixo.

Os tremores secundários duraram nove dias e nove noites, aumentando lentamente o tempo entre um choque e outro. Ninguém sabia para onde ir. Havia quem tentasse se juntar a pequenos grupos de sobreviventes e, por alguns dias, a esperança reacendeu.

Mas então vieram furacões, redemoinhos de ar que varreram as poucas cidades restantes como se fossem folhas secas. O céu coberto por um manto cinza-azulado tornava impossível entender a alternância entre dia e noite. A eletricidade era praticamente indisponível, pois as linhas de distribuição entraram em colapso durante a primeira catástrofe ou foram destruídas pela fúria dos ventos.

O segundo cataclismo durou duas semanas.

A esperança havia desaparecido quase completamente. Apenas alguns corajosos acreditavam que conseguiriam sobreviver. Diziam: “Se chegamos até aqui, por que não poderemos chegar ao fim?”. Estes foram os primeiros a morrer nas chamas quando o terceiro cataclismo chegou.

Vulcões. Ninguém prestou atenção neles, mas foram os que mais fizeram vítimas. Se nos dois primeiros cataclismos havia uma chance mínima de escapar, de se refugiar, com o terceiro cataclismo... não. Tanto em terra como no mar, os vulcões cuspiram sua lava incandescente, enquanto as cinzas impediam de ver qualquer coisa no ar.

Quando os vulcões pararam, a melodia do vento mudou drasticamente. Ficou incerta, como se não se lembrasse das próximas notas. Então ganhou tenacidade, vigor e se tornou o rugido de uma tempestade, trazendo a limpeza, esfriando o chão do planeta.

Algo molhado atravessou o rosto de Melancolia. Rastejou entre seus lábios, com seu sabor salgado. Ela pensou que era suor, mas logo se deu conta de que eram lágrimas. Ela assistiu todo o processo da devastação do mundo, sem ousar dizer uma palavra, com lágrimas silenciosas que continuavam escorrendo, misturando-se à chuva incessante que caía no mundo abaixo.

Eventualmente, o cristal voltou à sua cor original, puro como a Luz.

O coração da Melancolia não batia mais rápido. Estava calmo, mas causava um aperto que não podia ser explicado de forma alguma. Agora viria a parte mais complicada. A parte em que teria que observar os restos da civilização que tanto amava.

Seus olhos que a tudo viam moveram-se por toda parte, entre os edifícios que ainda desabavam um sobre o outro, movidos até pelo mais calmo sopro de vento. Vasculharam o mar, onde os navios nada mais eram do que decorações decadentes nas profundezas das águas. Procuraram em desertos, florestas, montanhas, planícies, cidades, vilas...

Nada.

Nem mesmo um único ser habitava mais aquele mundo.

Melancolia lutou para engolir o nó que se formou em sua garganta. Agora que tudo terminara, poderia se reportar à Luz. Sua vontade fora feita.

Ela começou a se virar quando seus ouvidos captaram um som distante. Não era o som de um animal ou o farfalhar do vento que acariciava as folhas de uma planta. Foi uma palavra.

Maravilhoso.

Melancolia aguçou os olhos e voltou a olhar sob as nuvens. Encontrou a proclamadora da palavra no centro de uma longa estrada negra, onde os humanos

zuniam outrora a bordo de seus estranhos veículos. Era baixa e magra, uma mulher, provavelmente uma criança, vestida com pouco mais que uma pilha de trapos e sem um único fio de cabelo na cabeça. Uma borboleta com asas amarelas voou a alguns centímetros do seu rosto manchado de sujeira, e ela riu de um jeito que fez o peito de Melancolia se inflamar com um sentimento que jamais experimentou.

Enquanto aquela criança estivesse viva, Melancolia não poderia relatar o êxito de sua missão à Luz. As ordens eram claras: a raça humana tinha que ser exterminada. Todas as pessoas existentes tinham que morrer. Não poderia haver exceções. Tinha que se certificar de que aquele último humano também desaparecesse completamente, apesar de ainda não entender a razão. Por que uma criatura tão bonita, curiosa, encantadora e doce tinha que morrer? O que uma menina como ela fez para merecer tal destino?

Mas não cabia a Melancolia decidir. Ela levantou a ponta do cajado, pronta para batê-lo contra as nuvens e ativar um novo cataclismo que levaria a garota à morte. Abaixou-o com força.

E o parou a uma polegada antes de tocar nas nuvens.

A sombra de um sorriso cruzou seus lábios. Se quisesse, ainda poderia salvá-la. Talvez a Luz não concordasse, provavelmente Melancolia deveria ter perguntado a ela e não agido por conta própria. Mas aquela garotinha estava respirando, assim como ela, assim como cada uma das vidas que havia tirado.

Em vez de bater com o cajado, Melancolia chutou as nuvens. Viajar no mundo abaixo era permitido apenas em casos excepcionais, e a destruição da humanidade deveria ser considerada como tal. A Luz não teria objeções. Não nesta sutileza, pelo menos.

Melancolia apareceu na frente da menina, no mesmo instante em que a borboleta voou para longe. A última Guardiã do céu e a última humana da terra se

entreolharam. Os olhos de Melancolia eram brancos, em forte contraste com os pretos da garotinha à sua frente.

— Quem é você?

— Sou Melancolia, uma Guardiã das Nuvens.

As sobrancelhas da menina, duas linhas finas e quase invisíveis, arquearam-se. Sua cabeça inclinou-se para o lado e os lábios se separaram para deixar a língua jorrar por um momento.

— O que uma Guardiã das Nuvens faz?

— Eu cuido de você. — A resposta não estava totalmente correta. Servir a Luz era o verdadeiro papel de uma Guardiã, mas até que a garotinha descobrisse o que era a Luz, seria inútil fazer tal esclarecimento.

— Ah, como um anjo?

Anjo. Uma palavra de múltiplos significados no mundo que não existia mais. Por milênios, a humanidade procurou uma explicação para entender de onde vinha a vida. Chegaram a cunhar religiões, acreditando na existência de um ser superior que os havia criado. Os anjos eram seus seguidores, e tinham várias designações. Histórias inventadas de um ponto de vista saudável para tentar dar uma resposta ao que os humanos nunca poderiam ter descoberto. As religiões caracterizaram todas as idades dos humanos que Melancolia tinha visto. Não havia duas iguais, mas todas as criaturas do mundo terrestre dotadas de intelecto pareciam precisar se apegar a uma certeza, mesmo que não houvesse realmente nada concreto.

— Anjos não existem — foi a conclusão de Melancolia.

— Tem certeza? Você se parece tanto com um.

— Mas não sou — disse, sem saber que resposta lhe dar. Não conhecia detalhadamente aquelas criaturas imaginárias, portanto, era incapaz de relacionar as

diferenças entre os deveres deles e os dela. Ou talvez não soubesse, porque, de fato, não havia diferença. — Ouça, o mundo em que você vive acabou. Mas você pode vir comigo, se quiser.

— Ir com você para onde?

— Para o Reino das Nuvens.

A garotinha franziu a testa.

— E o que é que tem lá?

Essa pergunta ela sabia como responder.

— Há a Luz. E há nuvens.

— E nada mais?

— E do que mais você precisa?

— Há borboletas?

Melancolia perdeu o uso da palavra. Algo em sua alma se partiu em mil pedaços, e ela até conseguiu ouvir o barulho, como vidro quebrado. O que mais havia no Reino das Nuvens? Nada. Ela viveu lá por milênios e tinha certeza de que não havia mais nada para ver. E, no entanto, tinha sido suficiente. Ela não precisava de mais nada. Então... por que hesitou? Mesmo para aquela menininha, a Luz teria sido salvação. Estava racionalmente convencida disso, mas não teve coragem de pronunciar tais palavras. Ao invés disso, falou:

— Não. Não há borboletas.

— E tem algum outro animal?

— Não.

— E flores? E árvores com frutas? E grama? E montanhas? E lagos e rios? E arcos-íris?

Não havia nada disso.

Uma miríade de perguntas tomou conta do coração de Melancolia. O Reino das Nuvens era realmente um lugar tão bonito quanto acreditava? Ela poderia ter condenado uma garota apaixonada pela natureza a viver em um lugar vazio como aquele? Porque, certamente, *seria* uma condenação. Quando admitiu isso para si mesma, o vazio em seu peito começou a se preencher cada vez mais.

A garotinha a encarava com expectativa. Melancolia notou o quanto ela era linda, em toda sua simplicidade. Assim como aquela borboleta. Assim como as nuvens. Assim como a Luz.

— Não — foi a resposta seca de Melancolia. — Como eu disse, só há nuvens e a Luz.

Os ombros da menina murcharam.

— Então prefiro ficar aqui.

— Se você ficar, eu vou ter que... te matar. — Seu estômago a perfurou no momento em que disse tais palavras. No entanto, não poderia falhar em seu dever. Por mais que o pensamento de machucar a menina a destruísse, foi forçada a revelar a verdade.

A garotinha estendeu a mão para ela.

— Fique aqui também. — Uma resposta simples, que deixou a Guardiã sem fôlego. Claro que poderia ficar com ela naquele mundo arruinado. Mas se o fizesse, perderia para sempre a chance de ver a Luz novamente, de se embriagar com seu calor.

— Se eu ficar... também vou morrer — decretou em voz baixa.

— Melhor do que morar em um lugar vazio. — A garotinha sorriu, revelando dentes em falta.

Melancolia largou o cajado e apertou aquela mão pequena e macia, de dedos finos. Juntas, começaram a caminhar.

— Qual o seu nome? — perguntou Melancolia. A garotinha deu pulinhos, balançando o braço em empolgação, levando o da Guardiã a acompanhar o movimento. O sorriso ainda presente naquele rosto pálido manchado de sujeira.

— Esperança.

E conforme avançava sobre os destroços da civilização, Melancolia sentiu o vazio dentro de sua alma se encher da beleza daquele mundo imperfeito.

O NOVO PROGRAMA SOBRE DESTAQUES
E NOVIDADES DA JAMBÔ EDITORA

JAMBÔ VERSO

TODA TERÇA ÀS 20H EM:
twitch.tv/jamboeditora

JAMBÔ

Barbara Steele, em *A Maldição do Demônio*

RAINHAS DO GRITO

O termo "scream queen" ("rainha do grito") é uma brincadeira com "screen queen" ("rainha da tela") e é usado para designar mulheres que conseguiram um lugar de destaque no cinema de terror.

No começo, eram chamadas assim as atrizes que faziam o papel de vítima, famosas por suas cenas de grito diante de alguma ameaça ou horror pavoroso. Ironicamente, até mesmo nos filmes mudos, como em *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920) e *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922). Mesmo assim, considera-se que **Fay Wray** tenha sido a primeira grande Rainha do Grito, graças a sua atuação (e grito) marcante em *King Kong* (1933).

Em 1960, *Psicose* (*Psycho*) apresentou outra rainha que ficaria marcada para sempre na história do cinema, a espetacular **Janet Leigh**, com a inesquecível cena do chuveiro, que até quem nunca assistiu o filme já deve ter visto de alguma forma. Três anos depois, **Veronica Cartwright** ficaria famosa pelos seus gritos em *Os Pássaros* (*The Birds*).

Felizmente, a indústria do cinema percebeu que mulheres podiam fazer muito mais do que serem vítimas de monstros e assassinos, ou serem resgatadas e salvas pelo mocinho. Assim, a imagem e a definição das scream queens foi mudando aos poucos, graças à iniciativa e esforço de inúmeras atrizes, cineastas e muita gente que trabalhava no meio.

Passou a ser considerada rainha a atriz que colocava sua marca no filme, pela sua presença, atuação, fala, postura, carisma ou estilo, que trazia algo mais para o papel que lhe era dado e acrescentava força ao personagem. Era a atriz que, ao aparecer em cena, puxava todos os olhares para ela, roubando a cena ou dando uma característica toda especial para o filme que participava. Ela podia gritar, mas também tinha que ter uma importância na história e em muitos casos, chegava a ser a peça principal da trama.

Outro elemento muito presente neste título nobre seria a constância de papéis em filmes de terror pela mesma atriz. Não era exatamente uma regra, já que muitas atrizes são rainhas do grito e só participaram de uma ou duas produções do gênero, mas era comum que, ao perceber o sucesso atingido por uma intérprete, diretores e cineastas buscassem trabalhar com a mesma atriz em seus próprios filmes.

Foi assim com a inglesa **Barbara Steele**, a "Rainha de Todas as Rainhas do Grito", que alternava os papéis de vítima e de monstro com interpretações marcantes e assustadoras em filmes como *A Maldição do Demônio* (*La Maschera del Demonio*, 1960), do genial diretor **Mario Bava**, *O Poço e o Pêndulo* (*The Pit and the Pendulum*, 1963), da série de filmes baseados nos contos de **Edgar Allan Poe** do lendário **Roger Corman**, *Dança Macabra* (*Danza Macabra*, 1964) e *A Maldição do Altar Escarlate* (*Curse of the Crimson Altar*, 1968), entre outros. Barbara podia ser tanto a herdeira assombrada por fantasmas do passado quanto a feiticeira de centenas de anos condenada a usar uma máscara de ferro com pontas, que retorna em busca de vingança. Assim, era uma rainha que gritava e causava gritos.

Anos depois, **Linda Blair** surgiu como uma rainha do grito um tanto inesperada com sua atuação em *O Exorcista* (*The Exorcist*, 1973). Uma criança de 14 anos que fez muito marmanjo berrar de medo e virar os olhos (e faz até hoje), e que por conta disso, acabou marcando o gênero para sempre. Blair participou de outros filmes de terror, incluindo a continuação de *O Exorcista*, assim como alguns títulos poucos conhecidos.

Na década de 1970 o terror teve lançamentos que mudariam o gênero de várias formas, trazendo novos caminhos, propostas, ideias e até subgêneros. Com eles, uma nova safra espetacular de rainhas surgiu, boa parte delas anunciando o surgimento das "final girls", mulheres que sobreviviam ao horror mostrado e, em muitos casos, conseguiam finalmente derrotar o monstro ou o assassino psicopata mascarado. Vários nomes marcantes surgiram nessa época, como **Olivia Hussey**, de *Noite do Terror* (*Black Christmas*, 1974), **Marilyn Burns**, em *O Massacre da Serra Elétrica* (*Texas Chainsaw Massacre*, 1974) e **Dee Wallace**, de *Quadrilha de Sádicos* (*The Hills Have Eyes*, 1978).

E, é claro, foi quando **Jamie Lee Curtis** apareceu e rapidamente se tornou uma das favoritas do público em *Halloween: A Noite do Terror* (*Halloween*, 1978), cravando Laurie Strode como um modelo de personagem feminina para os filmes slashers seguintes. Curiosamente, Jamie é filha de **Janeth Leigh**, rainha do grito em *Psicose*. Para muitos fãs do gênero, Jamie seria a Rainha do Grito Suprema, e seu papel no recente *Halloween*, de 2018 (e as sequências vindouras, *Halloween Kills* e *Halloween Ends*) parece comprovar tal afirmação. Afinal de contas, não é nada fácil se manter como rainha do grito aos 63 anos no mercado cinematográfico, conhecido por não perdoar atrizes que ousam envelhecer.

Vinda do cinema italiano, surgiu a magnífica **Daria Nicolodi** como a regina *dello grido* do *giallo* e do terror

Olivia Hussey

italiano, estrelando em obras fantásticas como *Prelúdio para Matar* (*Profondo Rosso*, 1975), *Schock* (1977), *A Mansão do Inferno* (*Inferno*, 1980), *Tenebre* (1982), *Phenomena* (1985) e *Terror na Ópera* (*Opera*, 1987). Suas colaborações com **Dario Argento** ficaram marcadas para sempre no cinema policial, de suspense e terror.

Na década de 1980, aconteceu a ascensão do vídeo cassete, home video e video locadoras, o que causou um aumento substancial na quantidade de lançamentos de títulos voltados para o terror, o segundo gênero em termos de quantidade disponível para o público, seja no cinema, televisão ou vídeo, da época. Ao mesmo tempo, o subgênero *slasher* também estava passando por um *revival*, uma nova fase de expansão, com o surgimento de diversos títulos que se tornaram franquias de sucesso, um terreno muito fértil para o surgimento de rainhas do grito, agora claramente inspiradas em suas antecessoras e em muitos casos, com claras homenagens e referências a elas.

Por exemplo, *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*, 1980) foi o primeiro filme a ter uma protagonista e antagonistas femininas (lembrem, no primeiro filme da série, o assassino não é o Jason Voorhees), e **Adrienne King** é sagrada como a scream queen por excelência, com todos os elementos clássico do posto.

Heather Langerkamp despontou em *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984) enfretando ninguém menos que Freddy Kruegger, um dos mais implacáveis e terríveis monstros do cinema contemporâneo, também participando de mais dois outros filmes da franquia. Mesmo com uma participação relativamente pequena (apenas três filmes), Heather marcou sua presença e conseguiu uma verdadeira legião de fãs.

Barbara Crampton, que depois de alguns papéis menores (ainda que com algum destaque) em novelas para televisão e no filme *Dublê de Corpo* (*Body Double*, 1984) de **Brian de Palma**, conseguiu um culto de fãs ao estrelar *A Hora dos Mortos-Vivos* (*Re-Animator*, 1985), de **Stuart Gordon**. Barbara em seguida participou de *Do Além* (*From Beyond*, 1986, também de Stuart Gordon), *Chopping Mall* (1986), *Bonecos da Morte* (*PuppetMaster*, 1989) e *Herança Maldita* (*Castle Freak*, 1995) e continua na ativa até hoje, com o recém-lançado filme de temática lovecraftiana, *Sacrifice*.

Fugindo (com pouco sucesso) de zumbis, **Linnea Quigley** ficou famosa por sua cena de dança no cemitério, na comédia de horror e clássico moderno *A Volta do Mortos-Vivos* (*The Return of the Living Dead*, 1985). Em seguida, ficou conhecida como a Rainha dos Filmes B, ao estrelar várias produções de baixo orçamento, mas que conseguiram uma multidão de admiradores, como *Creepozoids* (1987), *A Noite dos Demônios* (*Night of the Demons*, 1988), *Hollywood Chainsaw Hookers* (de 1988, que foi picaretamente lançado no Brasil como *O Massacre da Serra Elétrica 3*, apesar de não ter relação alguma com essa franquia), *Imp – O Invasor do Espaço* (*Sorority Babes Slimeball Bow-o-Rama*, 1988). Linnea também teve participações menores em filmes como *A Hora do Pesadelo 4 – O Mestre dos Sonhos* (*A Nightmare on Elm Street 4 : The Dream Master,* 1988) e *Inocente Mordida* (*Inocent Blood*, 1992).

Outra rainha que surgiu na Inglaterra nessa década, foi **Catriona MacColl**, graças a sua participação em três filmes do lendário diretor **Lucio Fulci**: *Pavor na Cidade dos Zumbis* (*Paura nella Cittá dei Morti Viventi*, 1980), *Terror nas Trevas* (*...E tu vivrai nel terrore! L'aldilà*, 1981) e *A Casa dos Mortos-Vivos* (*Quella villa accanto al cimitero*, 1981).

Com o ritmo cada vez mais rápido de avanços e evoluções no meio cinematográfico, aprimoramento das produções, de estilos de roteiro, técnicas de filmagens, efeitos especiais etc. as scream queens também acompanharam essas mudanças, simbolizando e representando as novas eras do cinema de terror.

Assim, na década de 1990, tivemos **Neve Campbell**, que vinda de séries para a televisão, entrou com o pé direito no terror em *Jovens Bruxas* (*The Craft*, 1996), e ganhou o público no primeiro filme da franquia *Pânico* (*Scream*, 1996), se tornando o fio condutor e base da série. **Jennifer Love Hewit**, vinda da série de televisão *O Quinteto* (*Party of Five*, 1994-2000), na qual Neve Campbell também participava, foi sagrada rainha do grito por *Eu Sei o que Você Fizeram no Verão Passado* (*I Know What You Did Last Summer*, 1997) e suas continuações.

Enquanto isso, depois de firgurações e papéis menores numa lista enorme de produçoes, **Debbie Rochon** finalmente conseguiu um papel de destaque em *Tromeo and Juliet* (1996), o clássico *trash* absoluto do estúdio Troma, onde fez muitas outras produções. Apenas na década de 1990, Debbie (que também é modelo) participou de mais de 30 filmes, além de produzir, escrever roteiros, colunas e artigos sobre o gênero. Até o presente momento, é creditada por estar em mais de 200 filmes. Debbie foi eleita pela revista Draculina como a "Rainha do Grito da Década" de 1990.

A virada do século continuou trazendo novas rainhas, como **Asia Argento**, filha do diretor Dario Argento e da também rainha **Daria Nicolodi**. Asia já havia participado de alguns outros filmes de terror, como *Um Vulto na Escuridão* (*Il Fantasma dell'Opera*, 1998), mas foi em *Terra dos Mortos* (*Land of the Dead*, 2005) e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* (*La Terza Madre*, 2007) que fincou seus pés no seleto grupo de rainhas da qual sua mãe faz parte.

Kate Beckinsale abriu seu caminho como rainha do grito matando lobisomens e vampiros (e qualquer outra coisa no caminho) em *Anjos da Noite* (*Underworld*, 2006) e participou de quatro continuações da série.

Sheri Moon Zombie brilhou nas produções de **Rob Zombie**, despontando em *A Casa dos 1000 Corpos* (*House of 1000 Corpses*, 2003) como a insana Baby Firefly. Sheri em seguida fez excelentes participações em *Rejeitados pelo Diabo* (*Devil's Rejects*, 2005), nas duas refilmagens da franquia *Halloween* (*Halloween: O Início*, 2007 e *H2: Halloween 2*, 2008) e nos ótimos *As Senhoras de Salém* (*The Lords of Salem*, 2012), *31* (2016) e *Os 3 Infernais* (*3 from Hell*, 2019).

Outra rainha do grito que despontou no terror graças aos dois filmes de Rob Zombie no universo de *Halloween* foi **Danielle Harris**, que já tinha participado, com apenas 11 anos de idade, de *Halloween 4: O Retorno de Michael Myers* (*Halloween 4: The Return of Michael Myers*, 1988) e depois de *Halloween 5: A Vingança de Michael Myers* (*Halloween 5: The Revenge of Michael Myers*, 1989). Harris, agora adulta, participou dos dois filmes de Zombie, e em diversas outras produções de terror variadas, como *Noite Sangrenta: A Lenda de Mary Hatchet* (*Blood Night: The Legend of Mary Hatchet*, 2009), *Terror no Pântano 2* (*Hatchet 2*, 2010), *Stake Land – Amanhecer Violento* (*Stake Land*, 2010), *Terror no Pântano 3* (*Hatchet 3*, 2013) e *Noite do Terror 2* (*See no Evil 2*, 2014), entre muitos outros.

Mais recentemente, a aclamada e premiada **Anya Taylor-Joy** foi considerada como scream queen por suas participações em *A Bruxa* (*The Witch: A New-England Folktale*, 2015), *Morgan: A Evolução* (*Morgan*, 2016), *Fragmentado* (*Split*, 2016), *O Segredo de Marrowbone* (*Marrowbone*, 2017) e por roubar a cena toda vez que aparecem em *Os Novos Mutantes* (*The New Mutants*, 2020). Anya também deverá participar da refilmagem do clássico *Nosferatu*, pelo diretor *Robert Eggers* (O Farol), mas ainda há poucas informações sobre a produção.

Rainhas do grito surgem a cada nova produção de terror, trazendo à tona os novos papéis da mulher no gênero, lembrando que não são mais apenas vítimas, mas personagens ativas e protagonistas — ou monstros e vilãs, se for o caso. São parte essencial do terror, e estão aqui pra lembrar disso.

No grito, se preciso for.

ROGERIO SALADINO

por Bruno Schlatter
arte de Ricardo Mango

Na universo maluco de *Tormenta Alpha*, há robôs gigantes dos mais variados tipos! E em *3D&T*, você pode pilotar todos eles!

UM MUNDO DE MECHA

Monstros de ferro e fumaça que combatem na Arena Imperial. Cavaleiros élficos que comandam gigantes arbóreos. Segredos ancestrais escondidos nas ruínas de antigas civilizações. Um gigante de outra dimensão adormecido nas Montanhas Sanguinárias. Um projeto secreto para vencer a Tormenta, tornando-se tão monstruoso quanto ela. Uma refinada arte tamuraniana. E um esquadrão de heróis do Império de Jade.

Estas são criaturas, personagens e ganchos de campanha que você encontrará nas páginas a seguir. Com eles, trazemos para ***Tormenta Alpha*** um pouco do maravilhoso mundo dos mechas de fantasia – e formas ainda mais destruidoras de se aventurar em Arton! Trata-se de um material que nunca poderia existir oficialmente desta forma em ***Tormenta20***, mas que foi pensado justamente para a versão de Arton exponencialmente mais explosiva e titânica que existe nos jogos de *3D&T*.

Cada gancho é acompanhado de um pequeno material de regras, como um novo kit de personagens ou NPCs. Você pode utilizar como base para expandir o material em suas campanhas, utilizando aqueles de que gostar mais; ou então misturar todos para uma campanha realmente única e destruidora!

Mechas & Pilotos

Um mecha possuído por um personagem jogador é construído seguindo as regras da vantagem Aliado. Como ele provavelmente será muito maior que o personagem, pertencendo a escalas superiores, você pode usar a vantagem Aliado Gigante, descrita adiante. Mesmo sendo fruto de magia e poderes sobrenaturais, na maioria dos casos ele ainda será suficientemente mecânico para possuir a vantagem única Mecha e seguir as regras especiais de construtos (mas podem existir exceções).

O personagem precisa da especialização Pilotagem para comandar um mecha, que faz parte das perícias Esporte e Máquinas. Como regra geral, realizar a maioria das ações comuns com um mecha é considerado uma ação Fácil: qualquer um que possua a especialização é bem sucedido automaticamente, e pode partir para outras resoluções (como rolagens de FA e FD) sem a necessidade de testes extras. Caso o personagem não seja treinado, estará em Condições Precárias (***Manual 3D&T Alpha***, p. 74): precisa passar em um teste de H–1 antes de qualquer movimento ou ação; se falhar, não conseguirá fazer o que queria, e perderá a rodada.

Um mecha também não pode possuir poderes mágicos por si só — em Arton, magia e tecnologia são excludentes entre si. Assim, as Escolas e quaisquer vantagens que lidem com magia (como Elementalista ou Magia Irresistível) são proibidas para eles. No entanto, mechas de origem mágica podem possuir formas de canalizar os poderes do piloto, ampliando-os através de cristais mágicos, baterias arcanas, ou outras formas inventadas pelo seu criador. A vantagem Sintonia Mística, descrita adiante, serve para estes casos.

Um tipo especial de mecha é conhecido como *metabot*: composto de diversas máquinas menores que podem se encaixar e formar um mecha maior e mais poderoso. Eles seguem as regras da vantagem Parceiro, reunindo as maiores características e todas as vantagens e desvantagens das máquinas participantes, com duas diferenças: não precisam ser Aliados e não dividem os danos recebidos, mas possuem uma contagem própria de PVs e PMs de acordo com a sua Resistência e vantagens. Caso as máquinas se separem, divida os danos e PMs gastos entre os membros. A nova máquina pertencerá à maior das escalas dos mechas participantes, ou uma escala acima caso todos pertençam à mesma escala. A vantagem Metabot, descrita adiante, serve para criar mechas deste tipo.

Você pode encontrar outras regras, vantagens e desvantagens opcionais para mechas e pilotos nos livros ***Manual do Defensor*** e ***Brigada Ligeira Estelar***.

Aliado Gigante (2 ou mais pontos). Você possui um Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, p. 29), mas em uma escala maior do que a sua. Para cada escala acima, o custo básico da vantagem dobra: um Aliado Sugoi custaria 2 pontos para um personagem Ningen; um Kiodai, 4 pontos; e um Kami, 8 pontos. Com autorização do mestre, o custo da vantagem pode ser dividido entre vários personagens: um Aliado Kami poderia ser adquirido por quatro personagens Ningen pagando 2 pontos cada.

Metabot (1-2 pontos). Um mecha com esta vantagem pode se unir a outros mechas, formando uma máquina maior e mais forte seguindo as regras de Parceiro, como descrito anteriormente. Completar a fusão demora uma rodada inteira de combate. Por 1 ponto, apenas uma fusão é permitida: todos os mechas envolvidos devem possuir a vantagem, especificando aqueles que devem se unir para formar a máquina maior. Por 2 pontos, será um metabot universal, capaz de se unir com qualquer outro mecha que também possua a vantagem.

Sintonia Mística (1 ponto). Um mecha com esta vantagem é capaz de canalizar poderes mágicos. O piloto pode usar a manobra Comando de Aliado para conjurar qualquer magia que conheça a partir do mecha, gastando os PMs da máquina e como se pertencesse à sua escala de poder.

A Liga Goblin de Gladiadores

Lutas de gladiadores são o esporte mais popular de Arton (sim, até mais que o magibol!). Mas enquanto a maioria das raças se contenta com batalhas entre lutadores mundanos, entre os goblins de Valkaria elas chegaram a um patamar completamente diferente.

Por muito tempo, combates entre máquinas montadas por engenhoqueiros foram populares nas arenas subterrâneas da Favela Goblin. Na medida em que estas se tornavam maiores e mais destrutivas, chamaram a atenção das autoridades, que as proibiram para evitar danos às fundações da cidade. Ameaçadas com um levante popular, foram obrigadas a voltar atrás, e concordaram em ceder a Arena Imperial algumas vezes por mês para que os combates fossem realizados, com preços reduzidos e outras atrações para o público goblinoide.

Assim surgiu a Liga Goblin de Gladiadores de Valkaria, que passou a realizar torneios regulares e logo se tornou muito popular. Os dias dedicados a ela batem recordes de público, mas os rendimentos propriamente ditos são baixos devido ao preço dos ingressos e gastos com reparos estruturais após os combates.

Seus principais campeões são celebridades entre os membros da raça, recebendo privilégios e regalias na Favela. Entre as autoridades humanas, no entanto, ainda persiste o temor de que as engenhocas continuem tornando-se maiores e mais perigosas, e que um dia nem mesmo a Arena seja segura o bastante para contê-las...

Os veículos usados pelos goblins podem ter aparência e formatos diversos, embora os levemente humanoides, com dois ou mais membros toscos e um par de pernas desajeitadas, sejam os mais comuns. Em regras, devem possuir a vantagem única Mecha, e são comuns desvantagens como Assombrado (por falhas mecânicas), Ponto Fraco e outras que dificultem a performance. Normalmente pertencem à escala Sugoi; engenhocas de escalas superiores tendem a ser muito grandes e instáveis para competir.

Os pilotos são conhecidos como *jóqueis*, e muitas vezes são os próprios engenhoqueiros que construíram as máquinas. O atual campeão da Liga é um jóquei chamado Happo Cabeça-de-Galo, um goblin de origem desconhecida que chegou à capital anos atrás e passou a competir ao se aproximar de uma equipe de engenhoqueiros. Boatos dizem que é um espião dos reinos goblinoides do sul.

Novo kit: Jóquei Gladiador

Exigências: Goblin; Aliado Gigante; Esporte ou Máquinas.

Função: tanque.

Até o limite! Você pode puxar as capacidades do mecha ao máximo, aumentando a sua funcionalidade, mas comprometendo os mecanismos. Usando um movimento, pode aumentar a escala de poder em um nível para uma única ação, geralmente um ataque devastador. Após realizá-la, o mecha estará completamente esgotado e superaquecido, e não funcionará mais até o fim da cena.

Duro na queda. Mesmo quando tudo parece perdido, e o mecha está a ponto de se desfazer em um monte de sucata, de alguma forma, você consegue mantê-lo inteiro e funcionando por mais alguns minutos! Sempre que estiver comandando um mecha e ele receber um dano que o levaria a 0 ou menos PVs, você pode fazer um teste de Pilotagem: se for bem sucedido, ignora o dano. Esse poder pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Público-alvo. Ao menos entre os goblins, você possui potencial para se tornar uma estrela. Sempre que comprar uma entre as seguintes vantagens, pode escolher outra gratuitamente: Arena, Boa Fama, Paralisia (para o seu mecha) ou Torcida.

Sucateiro. Você sabe onde bater para causar mais dano em uma máquina. Quando enfrenta construtos, sua chance de crítico aumenta em 1.

A Guarda Arbórea de Lenórienn

Séculos no passado, quando a capital dos elfos ainda resplandecia em Lamnor, a função de protegê-la cabia a uma unidade de guerreiros de elite: a Guarda Arbórea de Lenórienn. Comandando um tipo exótico de criatura-árvore gigante, estes guerreiros garantiam as defesas da cidade contra invasores, seus eternos inimigos hobgoblins, monstros e outras criaturas de grande porte que eventualmente ameaçavam os seus muros de cristal.

O *nyarlandall* é uma espécie muito rara, que, até onde se sabe, cresce apenas na Floresta de Myrvallar. Através de espinhos e sulcos que perfuram a pele e penetram no corpo de um "piloto," ela é capaz de se conectar ao seu sistema nervoso, e assim ele pode movê-la como se fosse o seu próprio corpo. É o ideal máximo de união entre um ser vivo e a natureza: uma simbiose com a própria vegetação, tornando-os uma só entidade.

No passado, membros de casas nobres de Lenórienn eram treinados desde a infância para guiar estas criaturas, realizando a primeira conexão com uma muda ainda muito jovens, ambos crescendo em conjunto e desenvolvendo-se simultaneamente. Há uma razão para que isso fosse feito tão cedo: quando ambos estão conectados, a seiva da árvore e o sangue do usuário passam a percorrer os mesmos canais; um se funde ao outro, de forma que o piloto jamais poderá pilotar outro nyarlandall, e a árvore só aceitará usuários que partilhem do mesmo sangue — o próprio piloto ou seus descendentes. No entanto, existe uma chance forte de que o corpo do piloto rejeite a seiva nesta primeira união, tornando a conexão impossível e pondo em risco a sua própria vida. Um corpo de criança possui defesas biológicas mais frágeis, diminuindo as chances de rejeição; não é impossível que um adulto tente uma primeira conexão com um nyarlandall e seja bem sucedido, mas é um acontecimento raro.

Já faz alguns séculos, no entanto, que o número de pilotos de nyarlandall está diminuindo. Por uma razão desconhecida, o número de rejeições nas primeiras conexões têm aumentado a cada geração, reduzindo o efetivo da Guarda Arbórea já desde muito antes da queda de Lenórienn. O próprio *Myrva Dellantal*, o nyarlandall milenar da família real, já havia rejeitado Khinlanas, último rei élfico, e seu pai antes dele. Quando a Aliança Negra invadiu Lenórienn, seus números já não eram suficientes para mudar os rumos de uma batalha. Os últimos pilotos conhecidos foram mortos, escravizados ou se tornaram fugitivos.

Mas este pode não ter sido o fim definitivo da Guarda. Rumores que correm entre os focos de resistência em Lamnor dizem que ainda há guerreiros em nyarlandall lutando contra goblinoides, mesmo tanto tempo depois da queda da capital — falam até mesmo de um refúgio secreto dos seus membros, liderado por uma mestiça de ascendência nobre que se autointitula a última general arbórea de Lenórienn, e segue lutando para expulsar todos os goblinoides do continente.

Em regras, o nyarlandall deve possuir a vantagem única descrita a seguir. Ele pode pertencer a diversas escalas de poder, dependendo da idade: mudas jovens são Ningen, pouco mais do que armaduras de batalha; as adultas são Sugoi, já bastante grandes e capazes de causar muita destruição; e as árvores mais antigas, com a idade contada em milênios, são Kiodai. O piloto deve possuir, além de um Aliado da escala correspondente, Ligação Natural com a árvore, ou a conexão será impossível. Embora sejam normalmente associadas a elfos, não são inexistentes histórias de pilotos de nyarlandall humanos ou de outras espécies, apenas muito raras. Por algum motivo desconhecido, a árvore parece rejeitar a maioria das conexões com goblinoides.

Nyarlandall (3 pontos)

Mecha orgânico. O nyarlandall não precisa dormir, comer ou beber, como um construto, mas deve receber pelo menos duas horas de sol por dia para se alimentar através de fotossíntese. Sua cura também ocorre como um ser vivo, de forma natural, ou com poderes mágicos, e não por reparos. É imune a poderes mentais, venenos e doenças que afetem humanoides, bem como poderes que só afetem construtos, mas é suscetível a doenças e poderes que afetem plantas.

Imóvel. O nyarlandall não pode ter Habilidade maior do que 0 — é uma árvore imóvel e sem consciência sem um piloto para comandá-la.

Ligação natural. O nyarlandall é conectado física, mental e espiritualmente ao usuário, dividindo com ele até mesmo os danos recebidos.

Regeneração. A seiva do nyarlandall possui propriedades regenerativas, e, quando está conectado, seus efeitos são estendidos para o piloto.

Sintonia mística. A união entre mecha e piloto é profunda, e permite amplificar poderes mágicos através da árvore.

Vulnerabilidade: fogo. Nyarlandall são árvores de madeira e folhas, e portanto muito suscetíveis a ataques flamejantes.

As Couraças de Tillian

Há muito tempo, havia um deus chamado Tillian. Seu portfólio era a curiosidade: estava sempre procurando novas descobertas, novas coisas a fazer, novas formas de se entreter. Era cultuado por cientistas e inventores; se Tanna-Toh é a deusa do conhecimento acadêmico, fechado em livros e bibliotecas, Tillian era o deus do conhecimento prático: a ciência aplicada e eternamente em evolução, através de novas descobertas e tecnologias que encantavam, e muitas vezes assustavam, de reis a camponeses.

As couraças foram uma destas tecnologias. Grandes armaduras de rocha e metal, muito maiores do que os guerreiros que as vestiam; através de um complexo sistema de alavancas e engrenagens, tão preciso e funcional quanto um relógio, se moviam com desenvoltura e tornavam o usuário capaz de feitos impressionantes de força e resistência. No auge do culto a Tillian, estes itens se espalharam pelo continente, usados como mão-de-obra em construções e também por soldados em batalhas devastadoras.

Mas então, Tillian desapareceu. Seus seguidores, perdidos, sem saber mais a que deus cultuavam e por que o faziam, diminuíram até a inexistência em poucas gerações. E as máquinas fantásticas que outrora construíram, sem manutenção e reparos, foram aos poucos abandonadas e esquecidas. Ou, ao menos, até agora...

Nos últimos anos de Tapista, já em meio às guerras que tomaram Arton na última década, um destacamento liderado por um general decadente fez uma descoberta nas Montanhas Lannestull: uma couraça mecânica pouco avariada. Com a ajuda de um engenheiro goblin, ele a reparou e tornou funcional novamente. Esperava usá-la para recuperar o prestígio no exército táurico — mas os acontecimentos recentes o fizeram mudar de planos. Tomando para si o título de *Princeps*, declarou-se soberano de uma nação independente nas montanhas, usando a força das couraças escavadas para garantir o seu domínio.

A existência das couraças ainda é uma novidade recente em Arton, não plenamente entendida ou divulgada. A grande maioria dos exemplares conhecidos foram escavados pelo Princeps Tertius nas Lannestull — mas há exemplares de outros lugares, encontradas no Deserto da Perdição, nas Sanguinárias, e, segundo rumores, em locais isolados de Lamnor. Nos arredores das escavações, um mercado negro costuma se formar com as melhores peças e pedaços de couraças encontrados nas ruínas; e há uma corrida em outros reinos e localidades de Arton atrás de couraças semelhantes que possam estar escondidas em ruínas antigas.

Em jogo, as couraças são mechas padrão, sem regras especiais. A maioria das encontradas até agora pertencem à escala Sugoi; no entanto, boatos dizem que couraças muito mais poderosas podem existir nas profundezas de ruínas antigas, ainda intocadas pelas mãos contemporâneas. Algumas histórias falam mesmo de vinte couraças divinas, abençoadas pelos vinte deuses, que teriam sido usadas há milênios para dar fim à Era de Megalokk — e estariam hoje perdidas, enterradas nas profundezas mais inalcançáveis do continente artoniano.

Princeps Tertius 21N

F4 (corte, sabre militar), H4, R3, A4, PdF0; 25 PVs, 15 PMs

Vantagens/desvantagens: Minotauro; Aliado Gigante (o Chifre de Tauron), Base de Operações (Tertiopla), PVs Extras, perícias Esportes e Manipulação.

Chifre de Tauron 18S

F4 (perfuração), H0, R5, A4, PdF0; 45 PVs, 25 PMs

Vantagens/desvantagens: Mecha; Aceleração, Ataque Especial II (*carga*; F+4, Poderoso), PVs Extras x2, Ponto Fraco (lento e desajeitado).

Tertius era um general minotauro acusado de conspirar contra o próprio exército tapistano, e enviado como punição para um posto isolado nas montanhas Lannes-

tull. A sua sorte virou ao conhecer um engenheiro goblin chamado Tripp, que dizia ser capaz de encontrar uma arma ancestral de grande poder na região.

O minotauro deu um voto de confiança e apoio logístico para realizar escavações, e foi recompensado com a descoberta da couraça que seria restaurada e modificada para se transformar no Chifre de Tauron — um gigante mecânico de quatro patas e chifres, como uma fusão de minotauro e centauro, pilotado pelo próprio Tertius.

Dando sequência às escavações, encontrou couraças o suficiente para equipar os oficiais mais próximos, e declarou sua independência de Tapista com o objetivo de fundar um novo reino táurico nas montanhas.

Tertiopla (15 pontos): a fortaleza de Tertius nas Lannestull ainda não é muito grande, mas, com o apoio de um exército equipado com couraças, está em processo de expansão. Por enquanto, possui serviços e população equivalentes a uma vila artoniana, como Smokestone.

Gigante Extraplanar Abillon

Como os outros deuses, Tillian também possuía um reino divino, um mundo que era a expressão máxima de tudo o que representava. Um mundo de invenções impressionantes e máquinas magníficas que cruzavam os céus, a água e a terra.

Muitas raças impressionantes o habitavam, nem todas criadas pelo próprio deus — sempre ávidos por novas descobertas, os habitantes locais não demoraram em desvendar os segredos da vida e da morte; entre outras, havia mesmo uma civilização inteira formada por máquinas de tamanho colossal, surgidas da mente de um único gênio criador séculos antes para então adquirirem senciência e passarem a se reproduzir indefinidamente.

Abillon pertencia a essa civilização. Como seus irmãos, era uma máquina gigantesca, um construto humanoide com dezenas de metros de altura. Além de grande força e resistência, possuía a capacidade de concentrar suas energias em raios poderosos disparados pelos olhos, ou então através de uma joia encrustada no peito, de onde disparava o raio perseguidor Canhão Abillon. Também podia mudar o formato para o de um veículo voador, em que a sua força e resistência eram reduzidas em prol de maior manobrabilidade, além de uma potencialização do poder dos seus raios energéticos.

Mas um dia veio o desastre. Após cometer um crime inominável, Tillian foi expulso do Panteão, despojado da sua divindade, e exilado no plano material artoniano. O seu mundo se desfez, deixando órfãos os seus habitantes. Poucos conseguiram escapar do cataclisma, entre eles, Abillon, único sobrevivente da sua civilização.

Foi assim que veio a Arton. Seu transporte planar, entre combates com seres monstruosos do entre-mundos, o levou até as Montanhas Sanguinárias, onde entrou em um modo de hibernação para recuperar as energias. Está lá até hoje, no fundo de uma longa e labiríntica rede de túneis, aguardando o dia em que um incauto aventureiro o despertará do sono milenar...

Apesar de senciente, Abillon ainda é uma máquina, e pensa e age como tal. Não há lugar para emoções no seu modo de ver o mundo. É incapaz de entender conceitos como a mentira, por exemplo: não concebe a ideia de que alguém diria algo que não corresponde a um fato verdadeiro. Esse mesmo modo de pensar o leva a apoiar aqueles que o ajudam de alguma forma, entendendo a troca de favores como uma espécie de aliança. Apesar de ser capaz de se auto-comandar e agir por conta própria, ele também pode ser "pilotado" através de uma cabine interna; ele se aproveita, assim, dos reflexos e adaptabilidade de pensamento de um piloto humano (ou semi-humano) para compensar a sua própria carência desses atributos.

Gigante Extraplanar Abillon 12Ki

Forma humanoide

F3 (contusão), H1, R3, A4, PdF2,15 PVs, 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial (*canhão Abillon*, PdF+2, Teleguiado), Forma Alternativa, Bateria, Códigos de Honra da Gratidão, dos Heróis e da Honestidade.

Forma de voo

F0, H1, R2, A3, PdF4; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Aceleração, Arena (céus), Forma Alternativa, Tiro Carregável, Voo, Bateria, Códigos de Honra da Gratidão, dos Heróis e da Honestidade.

O projeto L.E.F.O.U.

A Tormenta é a maior ameaça já enfrentada por Arton. Uma tempestade alienígena que seduz e corrompe os habitantes do mundo, muitos defendem a tese de que a única forma de enfrentá-la é entregando-se aos seus poderes e tornando-se tão monstruoso quanto ela. O projeto L.E.F.O.U. foi criado para pôr esse princípio em prática.

Desenvolvido secretamente por conselheiros regenciais de Valkaria, sem o conhecimento total da própria Rainha-Imperatriz, ele infecta crianças artonianas com simbiontes, desenvolvendo-os e treinando-os para tornarem-se a linha de frente contra a ameaça invasora. O resultado é extremamente traumático para o infectado — mas é um preço pequeno a se pagar, dizem os diretores do projeto, em troca da salvação de Arton.

Por trás de tudo, está um homem misterioso chamado Gendo. Refugiado da invasão lefeu em Tamu-ra, tornou-se obcecado em encontrar um meio de derrotar a tempestade. Rumores dizem que, na sua busca de uma arma definitiva contra os demônios, encontrou um segredo relacionado de alguma forma à primeira invasão lefeu em Arton, que hoje estaria escondido na câmara mais profunda da sede secreta do projeto, nos subterrâneos de Valkaria.

A obsessão de Gendo chegou a ponto de usar a própria filha, Aya, como a primeira cobaia. A jovem de quatorze anos foi infectada com um gigante rubro, um enorme simbionte semelhante a uma armadura, que usa para combater lefeu de grandes proporções. Dentro do gigante, portando um enorme machado de batalha, tem se mostrado uma guerreira inestimável na guerra aos invasores, destroçando monstros inimigos com pujança e ferocidade — levando muitos, vendo-a combater, se questionarem se ela não correria um risco de se tornar uma ameaça maior do que os próprios demônios.

Membros do projeto L.E.F.O.U. não precisam ser necessariamente pilotos de mecha, mas podem possuir outros simbiontes descritos em *Tormenta Alpha*. O Senhor do Gigante Rubro (*Manual do Aventureiro*, p. 103) pode ser usado em histórias que se aproximem mais do gênero, com mechas que são mais monstros do que máquina, e por vezes parecem ser mais assustadores do que os demônios que enfrentam. No lugar da vantagem única Mecha, podem usar Lefeu (*Tormenta Alpha*, p. 132). Você pode utilizar algumas regras especiais do *Manual do Defensor* para dar conta do fato de que os membros do projeto são, em sua maioria, crianças. As regras de campanhas limitadas (p. 69) podem ser usadas para os pilotos, sem afetar o simbionte; e as regras alternativas para Aliado (p. 18), invertendo a pontuação para ter mechas mais poderosos que os pilotos, também são recomendadas.

Aya, a primeira criança 5N

F0, H2, R0, A0, PdF0; 1 PV, 1 PM

Kit: Senhora do Gigante Rubro (ataque de matéria vermelha).

Vantagens/Desvantagens: Aliado Campeão Gigante (nicho; LEF-01), Parceiro, Patrono (o projeto L.E.F.O.U.), Ambiente Especial (gigante rubro), Insano: Paranoica.

Unidade LEF-01, o gigante rubro 10S

F2 (corte), H0, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens/desvantagens: Lefeu (poder único: ataque corrosivo); Ataque Especial (*golpe com duas mãos*; F+2), Fúria.

Os samurai de karakuri

Karakuri é como os tamuranianos chamam pequenos mecanismos feitos de cordas e engrenagens. Na antiga ilha, eram considerados uma forma delicada de arte, com bonecos e marionetes que se moviam sozinhos para servir chá, encenar peças e realizar outras ações para impressionar os nobres. A sua engenhosidade, é claro, não demorou a ser descoberta por guerreiros em busca de armas e técnicas de luta inovadoras, de forma que seus artesãos eram constantemente chamados a criar equipamentos únicos para andarilhos, soldados e exércitos.

Uma classe de guerreiro especializada neste tipo de equipamento era conhecido como os *samurai de karakuri*. Vestiam vistosas armaduras metálicas, e utilizavam engenhos e mecanismos concedidos pelos seus senhores para combater ameaças e oponentes monstruosos. Os mais valorosos destes guerreiros recebiam mesmo a autorização de pilotar *karakuri* — grandes mecanismos do tamanho de torres, utilizados no enfrentamento de kaijus e outras ameaças de grande porte ao Império de Jade.

Infelizmente, nem mesmo a engenhosidade destes guerreiros bastou para deter a Tormenta. Mas a arte

não foi perdida: entre os habitantes transportados para o continente pelo Imperador estavam artesãos consagrados, que cuidaram de mantê-la viva durante os anos de exílio. Com a derrota da tempestade e a volta à ilha, estão dispostos a usar suas habilidades para ajudar na reconstrução da nação.

Em regras, um karakuri nada mais é do que um item mecânico com habilidades diversas. Você pode usar as regras de Equipamento do *Manual do Defensor* para construí-los, ou de itens mágicos para peças mais comuns como armas especiais. Já karakuri são equivalentes a mechas adquiridos como Aliados ou Aliados Gigantes.

Novo Kit: Samurai de Karakuri

Exigências: Patrono, Código de Honra do Samurai (*Manual do Aventureiro*, p. 102); pelo menos um Equipamento, Aliado mecha, ou arma especial.

Função: tanque.

Golpe arrasador. Seu equipamento, mecha ou arma especial possui uma função secreta para realizar um golpe devastador. Você pode ativá-la uma vez por combate ou cena com um movimento; seu próximo ataque possuirá FA +1d. O dado extra *pode* causar um acerto crítico, podendo até triplicar sua F ou PdF!

Herói metálico. O seu traje de combate oferece grande proteção contra ataques inimigos. Sempre que um oponente conseguir um acerto crítico contra você, pode fazer um teste de Armadura: com sucesso, o crítico é anulado, e você sofre apenas o dano normal.

Karakuri avançado. Sempre que você investe 2 PEs na evolução de personagem, ganha 1 PE bônus para gastar exclusivamente nos seus karakuri, sejam itens especiais ou Aliados.

Matador de monstros. Você é treinado em enfrentar youkais, e triplica sua Força ou Poder de Fogo quando consegue um acerto crítico contra um.

Ryu no Sentai, o Esquadrão do Dragão

Quando Tekametsu, o Imperador Dragão de Tamu-ra, foi confrontado com o maior desafio imposto ao seu povo — a invasão da Tormenta —, e ao ver que não seriam capazes de superá-lo, tomou uma atitude desesperada: reunindo as últimas energias, transportou um bairro inteiro da sua capital para Valkaria. O gesto entrou para a história como o último sacrifício do nobre monarca, que permitiu que uma grande parcela dos seus súditos fosse salva para reerguer a nação um dia. O que poucos sabem é que havia uma razão oculta para que aquele bairro em específico, e não qualquer outro, fosse escolhido para ser transportado.

No subsolo das suas ruas e construções, bem abaixo dos pés dos tamuranianos, ficava a base secreta do Esquadrão do Dragão, uma equipe especial montada anos antes pelo Imperador. De posse de poderosos *karakuri*, defendiam as fronteiras contra ataques de kaiju e outros inimigos do Império. Quatro máquinas faziam parte do esquadrão, com a forma de criaturas lendárias: o dragão, o tigre branco, a tartaruga e a fênix. Quando enfrentavam inimigos muito poderosos, podiam ainda se unir para formar o **Susanoo**, um grande colosso humanoide mais poderoso do que qualquer das partes sozinhas.

A honra de pilotá-las era concedida pelo próprio Imperador aos melhores samurai de karakuri do Império. Infelizmente, a tragédia da Tormenta também os afetou — apenas dois samurai, Ken Ibuki e Kaneda Hayate, pilotos do dragão e tigre branco, foram salvos no teletransporte; os demais membros, inclusive uma das princesas imperiais, estavam fora da base quando ele foi realizado, e pereceram no combate aos invasores. Kaneda ainda abandonou sua função para ir atrás dos antigos companheiros, e, segundo rumores, teria sido corrompido pelos lordes lefeu; coube a Ken, assim, a tarefa de reerguer e remontar o antigo esquadrão em terras estrangeiras para cumprir o último desejo do antigo Imperador: expulsar em definitivo a Tormenta de Arton.

Mesmo hoje, com a liberação da ilha e reconstrução da nação tamuraniana, Ken permanece em Valkaria, com a bênção do infante imperial, para continuar na sua missão e ajudar na proteção das terras ocidentais, como um agradecimento pela hospitalidade recebida durante os anos de exílio. Sob os pés insuspeitos dos habitantes de Nitamu-ra, busca heróis dignos de formarem um novo Esquadrão do Dragão — e é possível que esteja disposto até mesmo a aceitar estrangeiros que julgar merecedores nas suas fileiras.

Karakuri Dragão 10S

F2 (corte), H0, R2, A2 ,PdF0 (fogo); 10 PVs, 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Ataque Especial II (*sopro de fogo*; PdF+4, Penetrante), Metabot.

Com a forma de um grande dragão serpentino, este *karakuri* caminha sobre a terra com patas dotadas de garras afiadas. O seu poder principal é o de disparar uma poderosa baforada de fogo tão intenso que derrete as defesas inimigas.

Karakuri Tigre Branco 10S

F3 (corte), H0, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Aceleração, Ataque Especial (*mordida*; F+2), Metabot.

O tigre branco é o mais rápido dos quatro *karakuri*, podendo atingir grandes velocidades com a força das quatro patas. As garras também são afiadíssimas, e pode atacar com uma poderosa mordida.

Karakuri Tartaruga 10S

F0 (contusão), H0, R3, A4, PdF0; 15 PVs 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Escudo, Metabot, Toque de Energia (perfuração).

A tartaruga é a base das defesas do esquadrão. Seu casco, além de muito resistente, possui espinhos retráteis que pode usar para causar dano em inimigos próximos.

Karakuri Fênix 10S

F1 (perfuração), H0, R2, A1, PdF1, (fogo); 10 PVs, 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Metabot, Tiro Múltiplo, Voo.

A fênix é a mestra do ares. Embora não seja muito poderosa, o voo a torna essencial no reconhecimento aéreo. Além das garras afiadas, pode atacar com um disparo contínuo de penas flamejantes.

Susanoo 22Ki

F3, H0, R3, A4, PdF1;15 PMs, 15 PVs

Vantagens/Desvantagens: Mecha; Aceleração, Ataque Especial (F+2), Ataque Especial II (PdF+4, Penetrante), Escudo, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Voo.

O Susanoo é o resultado da combinação dos quatro *karakuri* em um único guerreiro humanoide, possuindo todos os seus poderes combinados. Como um metabot, ele está uma escala acima das máquinas que o formaram — ou seja, Kiodai.

A Totsuka (105 PEs). A *Totsuka* é uma katana mágica gigantesca, que fica guardada em uma sala especial na base secreta do Esquadrão. É uma arma Kiodai, e só pode ser usada por personagens e criaturas da mesma escala de poder. Quando seu uso é necessário pelo Susanoo, um grupo de magos wu-jen realiza um poderoso feitiço de teleporte, enviando-a em uma rodada para o *karakuri* — para então, espera-se, qualquer inimigo que ele enfrente seja vencido rapidamente. A espada é feita de adamante (*Manual da Magia*, p. 48) e possui F+3, Ataque Especial, Flagelo (youkai) e Vorpal.

Os dados em braile do DOTS RPG Project

Aventuras para Todos

Um guia rápido para a inclusão e acessibilidade em mesas de RPG

Vocês já imaginaram um mundo onde pessoas cegas possam enxergar não só no escuro, mas rompendo o véu do invisível? Um mundo onde deficientes físicos possam voar, onde surdos possuem super audição, em que pessoas com deficiência intelectual possam tornar-se verdadeiros deuses? Este lugar existe, e vocês conhecem bem: estou falando de RPG.

No final da década de 90 fiquei cego devido a um descolamento de retina, e descobri que os jogos que usualmente eram tidos como ideais para pessoas com deficiência visual eram xadrez, baralho, damas e dominó. Obviamente, como alguém que sempre jogou games no computador, achei essas opções muito restritas.

Então um dia, na escola, ouvi alguns colegas comentando sobre um jogo que se passava totalmente em sua imaginação! Fiquei extremamente animado com a perspectiva de saber mais. Porém, RPGs não era tão acessíveis quanto hoje em dia. Uma década depois, já após a faculdade, através de um amigo, fui convidado para jogar uma sessão e foi amor à primeira vista: nunca mais parei.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Primeiro passo

A primeira barreira a ser quebrada na tentativa de manter o hobby acessível é a atitudinal. Para jogar com uma pessoa com deficiência, basta, inicialmente, tomar a atitude de convidá-la. Depois, é uma questão de perguntar para ela como o jogo pode ser adaptado para torná-lo mais inclusivo, mais confortável para que sua participação ocorra sem perda com relação aos outros membros do grupo. No caso de um jogador com deficiência construir um personagem deficiente, é bom perguntar se o mesmo está confortável com isso, para evitar dores através da vivência de experiências traumáticas em mesa de jogo. No entanto, se mesmo assim o jogador quiser interpretar um personagem com deficiência por uma questão de representatividade, deixe-o a vontade, realizando as alterações necessárias para torná-lo minimamente competitivo.

Quando se pensa em tornar um jogo acessível e inclusivo para pessoas com deficiência, deve-se perceber que cada uma tem sua particularidade. Jogadores com deficiência visual, física, auditiva, intelectual ou múltipla, precisam de adaptações diferentes para cada uma dessas questões.

Jogadores com deficiência visual necessitam de adaptações para ler as regras do jogo, e para tornar o material físico, tátil. Os livros de RPG deram um grande passo rumo à acessibilidade, quando na última década, devido o desenvolvimento do livro digital, foi possibilitada a leitura através de softwares leitores de tela (no futuro, esperamos que as imagens dos livros também sejam acompanhadas de descrição). Materiais de jogo, como dados, grids de batalha, mapas e miniaturas, podem ser facilmente adaptados. É possível imprimir dados de RPG no sistema braile através de uma impressora 3D (você pode acessar arquivos gratuitos **neste link** ou comprar **os dados prontos na loja americana Shapeways**); os grids de batalha e mapas podem ser impressos em alto relevo, através de impressoras com termo fusão, e as miniaturas já são acessíveis ao toque por si só.

Narrando

A narração para jogadores cegos pode ser feita de maneira usual, apenas acrescentando e reforçando impressões sensoriais: táteis, auditivas e olfativas. Pode ser usado também o teatro da mente para o s momentos de combate, imaginando a situação, ao invés de vê-la em um grid de batalha.

Jogadores deficientes físicos, usuários de cadeira de rodas, muletas e outras órteses e próteses, necessitam que o local da sessão tenha acessiilidade arquitetônica. Com banheiros acessíveis, rampas, barras de apoio e outros equipamentos que garantam o deslocamento com autonomia e independência. Uma alternativa é marcar a sessão para um espaço público que já possua plena acessibilidade arquitetônica.

Jogadores com deficiência auditiva, ou surdos, necessitam preferencialmente de um intérprete de libras (Língua Brasileira de Sinais), para traduzir do português pra libras. Existem **aplicativos que fazem essa tradução de maneira simultânea**. Durante a sessão de jogo, tanto o mestre quanto os outros participantes, devem tomar cuidado para falar de maneira pausada, olhando para para o jogador surdo, de modo que este também faça a leitura labial do que está sendo dito.

Jogadores com deficiência intelectual leve, como autismo e síndrome de down, necessitam apenas de mais atenção e empenho por parte do mestre e dos demais jogadores, para cativarem sua confiança. Existem vários exemplos de jogadores com deficiência intelectual que **superaram o isolamento social, através do uso do RPG como terapia**.

Acessibilidade virtual

Com a pandemia, os desafios para os jogadores de RPG com deficiência aumentaram, necessitando de uma adaptação para que o jogo ocorra de maneira virtual.

Discord e Roll20 são exemplos de programas que possuem relativa acessibilidade, mas é preciso ficar atento: caso seus jogadores encontrem dificuldade em utilizá-los, talvez a alternativa melhor seja um bom e velho programa de vídeo conferência, acompanhado de um **rolador de dados** e descartando mapas e tokens, substituída pela técnica de teatro da mente,

Tormenta20 é um cenário fértil para a inclusão de todas as pessoas com deficiência, de qualquer gênero, de qualquer orientação sexual, raça ou credo. Para que isso seja realmente efetivo, é necessário que nós, narradores e narradoras, jogadoras e jogadores, abramos o nosso coração para as diferenças e a inclusão, tornando-nos mais criativos, e fazendo com que nossa vida cada seja vez mais rica de novas aventuras e descobertas.

JARBAS CARNEIRO TRINDADE
Conselheiro da Dragão Brasil
Twitter: @jarbas_trindade
Instagram: jarbas.trindade

Lançando Tendência

Arton é um mundo com cada vez mais tons de cinza. As pessoas e até mesmo os deuses se alinhavam a conceitos abstratos de forma bem literal. Depois da chegada de *Tormenta20*, as coisas não seriam mais tão simples. Homens santos são capazes das piores crueldades; assassinos perversos, dos maiores atos de generosidade.

A verdade é que Arton nunca foi um mundo de extremos. A regra de tendência (como era chamada antes) existia mais para ajudar a pensar o conceito do personagem, principalmente de personagens iniciantes. Certas classes possuíam restrições de tendência para reforçar o comportamento esperado de um seguidor de Khalmyr ou de Nimb, por exemplo. Hoje, isso é muito mais bem representado pelas Obrigações & Restrições e pelos códigos de honra ou do herói da nova edição.

Mesmo assim, alguns fãs sentem falta de quando alinhamento influenciava as regras. Não deixa de ser um jeito intuitivo de entender a índole de um personagem, principalmente quando recém criado.

Por isso, aqui estão as suas regras opcionais!

Alinhe-se com a proposta!

As regras apresentadas aqui são ideais para quem:

- Quer tornar alinhamento algo mais relevante para a campanha, mas ainda mantendo os personagens em tons de cinza.
- Gosta de mecânicas de moralidade em seus jogos, como a Humanidade em *Vampiro*, a Honra em *Lenda dos Cinco Anéis* e *Império de Jade* e, claro, a tendência em outros jogos *d20*.
- Gosta de possíveis recompensas ou consequências causadas pela interpretação da personalidade dos heróis.

Mas e os tons de cinza?

O alinhamento como conhecemos é muito bom para campanhas de situações preto no branco, onde a bondade é incontestável e o mal é explícito. Pense na Terra Média.

Mas Arton não é um mundo assim, então como conciliar? Em vez de pensarmos no alinhamento só com o uso de palavras, vamos visualizá-la melhor em duas tabelas: uma para o Eixo Ético e outra para o Eixo Moral do personagem.

Dessa forma, existe uma diferença gradual entre os personagens. Pessoas podem ser um pouco bondosas ou pura bondade, diferenciadas pelos números 2 ou 3. Da mesma maneira, uma pessoa pode ser totalmente neutra, mas também pode ser neutra mais inclinada ao caos ou à ordem.

Mas como anotar essa bagunça? É simples: pense no alinhamento do seu personagem normalmente seguindo as descrições do livro básico. Depois, defina em que ponto da régua ele está. Por exemplo, você decide que seu herói vai ser caótico e bondoso, mas acha que ele é mais caótico que bom. Por isso, ele será caótico genuíno e bondoso. Anote na sua ficha assim: *CB (-3, 2)*

Os números representam o posicionamento do seu alinhamento nas tabelas. O -3 indica "caótico genuíno", enquanto o 2, "bondoso".

Eixo Ético		
Mal	Maligno Genuíno	-3
	Maligno	-2
Neutralidade	Neutro	-1
	Neutro Genuíno	0
	Neutro	1
Bem	Bondoso	2
	Bondoso Genuíno	3

Ações valem mais que palavras

Mesmo depois de determinar o seu alinhamento, seu comportamento durante o jogo vai influenciar bastante a índole do seu personagem. Quem nunca viu aquele ladino caótico e "bondoso" que comete uma maldade aqui e ali? Agora, há consequências. Isso é medido pelas atitudes.

As atitudes são exatamente isso: ações e comportamentos que representam os eixos do alinhamento. Tomar uma atitude relacionada ao seu alinhamento pode ser recompensador, enquanto tomar uma atitude de outro eixo pode fazer com que seu personagem mude um pouco o jeito de ver as coisas...

Veja a seguir as atitudes de cada eixo.

Atitudes Bondosas

- Poupar a vida de um inimigo que quer ou quis a sua morte.
- Chegar a 0 PV ou menos para salvar uma pessoa sem esperar nada em troca.
- Fazer algo que você normalmente não faria *apenas* porque isso pode beneficiar alguém.

Eixo Moral		
Caos	Caótico Genuíno	-3
	Caótico	-2
Neutralidade	Neutro	-1
	Neutro Genuíno	0
	Neutro	1
Ordem	Leal	2
	Leal Genuíno	3

Atitudes Malignas

- Atacar de forma letal uma pessoa indefesa que não fez nenhum mal.
- Forçar uma pessoa a fazer algo que ela normalmente jamais faria consigo mesma ou com outros.
- Fazer alguém ficar com 0 PVs ou menos *apenas* porque a pessoa não fez o que você quis.

Atitudes Leais

- Respeitar uma lei, ordem ou norma mesmo que isso machuque ou prejudique você.
- Seguir uma lei, ordem ou norma mesmo que isso machuque ou prejudique uma pessoa importante para você.
- Seguir uma lei, ordem ou norma mesmo que isso beneficie seus inimigos.

Atitudes Caóticas

- Desrespeitar uma lei, ordem ou norma que seja inconveniente para você ou para os seus.
- Desrespeitar uma lei, ordem ou norma mesmo que ela seja conveniente para você e os seus.
- Aproveitar-se de uma lei, ordem ou norma que é conveniente para você e os seus para atingir algum objetivo escuso ou ilegal.

Mudanças de alinhamento

Em um mundo de tons de cinza, a índole e os ideais das pessoas são muito mais mutáveis do que em uma história em preto e branco. Não se muda da bondade para a crueldade de uma hora para a outra.

Por isso, toda vez que o jogador realizar a atitude de um eixo, o mestre *deve* avisá-lo de que isso vai mudar seu alinhamento. Se o jogador concordar e prosseguir mesmo assim, seu alinhamento se move um passo em direção àquele eixo.

Exemplo: se um ladino CB (-3, 2) toma uma atitude leal, ele dá um passo em direção à ordem, ficando CB (-2, 2). Mais uma atitude leal e seu alinhamento mudará para NB (-1, 2).

Se o seu alinhamento já está no ponto genuíno, atitudes naquela direção não mudam mais seu alinhamento. Então, um paladino LB (3, 3) que faz atitudes leais e bondosas não sofre mudanças no alinhamento: ele já é genuíno em ambos os eixos. Só se realizar atitudes de outros tipos.

É importante notar o seguinte: o alinhamento não representa seu personagem de forma permanente. Simboliza mais onde ele "está", quais são seus pensamentos naquele momento, e não quem ele é — isso fica a cargo dos outros personagens da mesa pensarem a respeito. Só os deuses podem lhe julgar!

Quando uma mudança não lhe agradar, lembre que você sempre pode não tomar a atitude em questão. Mas caso ela faça sentido ou seja inevitável aos seus olhos, basta buscar ativamente tomar atitudes do alinhamento desejado para o seu personagem, movendo-o naquela direção!

Não há restrição de quantas vezes o alinhamento de um personagem pode ser movido, mas o mestre pode limitar a uma mudança por direção a cada cena. Dessa forma, se o jogador já foi bonzinho, ser bonzinho mais vezes na mesma cena não vai mudar seu alinhamento, mas ser caótico, leal ou maligno, sim.

Seja você mesmo!

Existem muitos tipos de herói, mas se há algo em comum entre eles é a autenticidade. Quando um personagem age de acordo com seu alinhamento, tudo faz sentido: suas forças se renovam, sua vontade fica inabalável — ele está prestes a mudar o mundo!

O personagem ganha 1 PM temporário toda vez que tomar uma atitude condizente com seu alinhamento. Por exemplo, um personagem bondoso que poupa a vida de um inimigo que queria matá-lo. Ou seja, não é possível ganhar PM com um personagem neutro, já que não há atitudes neutras.

Esse PM temporário pode ser usado até o fim do próximo turno do personagem, caso contrário é perdido. Seu grupo pode combinar essa forma de ganhar PM com o ganho de PM por Métodos apresentado na *Caverna do Saber* da DB 164.

Impressões nas interações sociais

Nossos personagens nem sempre são tão racionais em discussões e outras interações sociais. Gostamos mais de quem parece conosco, afinal. Para reproduzir a impressão que nossos personagens causam uns nos outros, o mestre pode considerar o seguinte:

- Um personagem recebe +1 em testes sociais amigáveis (como diplomacia, negociações, etc) com outros personagens de mesmo alinhamento (+2 se seu alinhamento for genuíno).
- Um personagem recebe +1 em testes sociais hostis (como intimidações, resistir a ameaças, etc) com outros personagens de alinhamento contrário (+2 se seu alinhamento for genuíno).
- Um personagem bondoso recebe +1 para convencer alguém a tomar uma atitude bondosa (+2 se for bondoso genuíno).
- Um personagem maligno recebe +1 para convencer alguém a tomar uma atitude maligna (+2 se for maligno genuíno).
- Um personagem leal recebe +1 para convencer alguém a tomar uma atitude leal (+2 se for leal genuíno).
- Um personagem caótico recebe +1 para convencer alguém a tomar uma atitude caótica (+2 se for caótico genuíno).
- Um personagem neutro recebe +1 para saber as verdadeiras intenções e sentimentos de outras pessoas (+2 se for neutro genuíno). O mestre pode escolher revelar o alinhamento do outro personagem em caso de sucesso.

Cada critério desse conta como uma fonte diferente, por isso os bônus podem acumular. Basta aplicar os bônus levando em conta os dois eixos de alinhamento dos interlocutores e o contexto.

Por exemplo, um personagem CB (-2, 3) que tenta convencer alguém LB (3, 2) a tomar uma atitude bondosa teria +2 por serem bondosos em uma interação amigável e +2 por estar persuadindo o outro a fazer o bem, dando um total de +4. Os bônus seriam +2 em vez de +1 pelo personagem ser um bondoso genuíno. O fato de um ser caótico e o outro leal não influencia nesse caso — só se a interação fosse hostil, em vez de amigável.

O problema da maldade

Todo mundo sabe que personagens jogadores malignos não costumam ser uma boa ideia. Sim, há maneiras criativas de abordar a maldade em uma campanha, mas a verdade é que, principalmente quando o mestre não tem tanta experiência ou a mesa não é muito entrosada, isso só vai dar mais dor de cabeça que diversão. As regras de alinhamento apresentadas permitem que jogadores interpretem personagens malignos, mas com consequências mais tangíveis. Não vai ser tão fácil interagir com personagens bondosos, a não ser por meio da hostilidade. No entanto, as atitudes malignas são propositalmente bem cruéis — um jogador tem que se esforçar muito para alcançar a maldade genuína.

A depender da proposta da sua mesa, ter um "herói" maligno pode ser contraprodutivo. Afinal, Arton é um mundo de heróis! Nesse caso, a mesa pode concordar em seguir esta regra: um jogador perde seu personagem se cometer uma atitude maligna que o mova para maligno genuíno. Isso representa que o herói cruzou uma linha e não tem mais retorno: agora é um vilão da campanha, passando a ser controlado pelo mestre.

Fica a critério de quem narra e do jogador que está perdendo o personagem definirem como essa conversão acontece. Talvez o personagem tenha sido convencido pelo lado dos inimigos; talvez se torne um vilão com seus próprios objetivos, causando ainda mais problemas para os heróis resolverem. Depois disso, o jogador cria um novo personagem para continuar jogando.

Perceba: isso não é uma punição do mestre. É o jogador quem decide se seu personagem vai cometer mesmo ou não a atitude maligna definitiva. Caso não queira perder o personagem, basta não fazê-la, mas muitas vezes perder o personagem dessa forma pode engrandecer o enredo da campanha. É só pensar nas grandes cenas de traição da ficção.

De qualquer forma, a decisão sempre vai ser do jogador.

E os deuses?

Os deuses já tiveram alinhamento em *Tormenta*, mas são personagens muito complexos para ter uma definição fixa. Acabariam precisando mudar de alinhamento de tempos em tempos, de acordo com suas atitudes (assim como os protagonistas), e isso seria muito chato de administrar. Isso também iria contra a ideia de mundo em tons de cinza, onde deuses representam ideais relativos, em vez de absolutos.

As obrigações e restrições são uma mecânica mais funcional para representar tudo isso. Muitas vezes, desobedecer uma obrigação (ou até código) vai se sobrepor a uma das atitudes. É só aplicar ambas as regras.

Agora é só usar na sua mesa e alinhar os personagens com as forças mais primordiais do cosmos!

GLAUCO LESSA

PEQUENAS AVENTURAS

Fragmentos

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de aventuras espaciais — *Brigada Ligeira Estelar, Fronteira do Império, Starfinder* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. Ela pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Crise no Setor Zeta

Fragmentos se passa em um setor remoto, mas ainda assim, economicamente significativo para o comércio interplanetário. Sua principal rota tem sofrido com o tráfego intenso de espaçonaves. Nos últimos anos, corporações controlando a atividade pararam de investir em sistemas de navegação, delegaram naves já obsoletas para o serviço e começaram a empregar tripulações mal pagas e sem treinamento adequado. Isto levou ao aumento do número de acidentes e colisões de cargueiros, tornando o setor cada vez mais atulhado de lixo espacial, dificultando o trânsito. Este problema conduz a uma tragédia espiralando em uma grave crise política!

A história começa com os personagens em uma cidade média de um dos planetas da região. De repente, alarmes começam a soar. Uma única diretriz é recebida das autoridades: todos precisam evacuar o planeta o mais rápido possível. Milhares de fragmentos deixados por uma colisão antiga entre duas naves imensas estão chovendo da atmosfera e causarão a aniquilação total de formas de vida na superfície.

No entanto, espaçoportos já estão lotados. Filas de gente fugindo, mas antes da situação escalar, todas as naves disponíveis partiram. A única chance dos personagens escaparem a tempo é tomarem o cargueiro de uma corporação de construções intergaláctica, chamada Engenharia Estelar (vulga E.E!). O veículo está acabando de ser abastecido com um minério valiosíssimo e, em breve, decolará. Pessoas tentam entrar na plataforma de lançamento privada, cercada por muros protegidos por robôs. Dentro dela há mercenários em guarda.

Os personagens têm quinze rodadas para invadir a nave e render a tripulação, antes de ser tarde demais para fugir. Também precisam escolher entre levar o minério ou esvaziar o compartimento de carga, abrindo espaço para transportar gente, salvando as pessoas ao redor da plataforma. Quando o cargueiro deixa a superfície e entra em órbita, o grupo presencia a vida no planeta ser obliterada pela chuva de fragmentos mortíferos!

Impactos continuam a ocorrer todos os dias pela região.

Lockdown lunar

O cargueiro onde os personagens estavam consegue fugir até a lua do planeta.

É uma base científica, comandada por pesquisadores de diversas áreas, devotados a armazenar e preservar o conhecimento presente na galáxia. Uma biblioteca computadorizada. O anfitrião do grupo neste lugar é o Dr. Galateu, ciborgue especialista em astrorrobótica. No entanto, como ele mesmo informa, está sendo redirecionado, junto aos personagens, para tripular uma torre de defesa. Os fragmentos que destruíram o planeta, também estão se chocando contra a lua — e a única coisa impedindo um destino semelhante, são torres de canhões orbitais funcionando em tempo integral. A lentidão dos sistemas sobrecarregados de informação da lua-biblioteca torna perigoso colocar as armas em modo automático e elas precisam ser operadas manualmente. O grupo deve realizar testes estendidos de perícias. Cada falha resulta em condições negativas e penalidades em outros testes até o fim da aventura — representando o stress acumulado pelos personagens.

Um bloqueio é oficializado no setor. Passa a ser proibido que quaisquer naves circulem pela rota. Enquanto os personagens continuam trabalhando na lua, um novo alerta soa nos sistemas de detecção da torre. A velha nave de uma contrabandista espacial conseguiu furar o bloqueio e agora, perseguida por caças espaciais, manobra perigosamente entre campos de detritos. Os sensores detectaram uma grande quantidade de substância instável na nave. Há o risco desta substância provocar uma explosão, iniciando uma reação em cadeia que tornará as chuvas de fragmentos ainda mais frequentes e letais. Os personagens, a pedido de Galateu, precisam pilotar outra nave, deter os caças e vencer a contrabandista incomunicável em uma corrida, chegando perto o bastante para abordá-la. Se assim fizerem, ela se rende e é presa. Seu nome é Mercúria, uma pequena criminosa trabalhando a pedido da corporação E.E. Quando aceitou o trabalho, ela realmente não fazia ideia de quão perigosa era a carga!

Mercúria se compromete a testemunhar contra a empresa.

Missão de escolta

O Dr. Galateu consegue — caso nada tenha comprometido o banco de dados da lua-biblioteca — desenvolver um protótipo robótico. Ele será usado na limpeza dos detritos do setor pelos próximos anos. Mas o projeto enfrenta oposição ferrenha na política de mundos influentes, devido à interferência da própria E.E. — a empresa pretende agora lucrar com a crise, através de contratos para construir abrigos subterrêneos e torres de defesa. O doutor pede ao grupo para ser escoltado até outro planeta, onde defenderá a importância de seu projeto e Mercúria dará seu testemunho.

Durante o trajeto, o transporte do doutor é atacado por naves de mercenários. Os personagens podem enfrentá-los, ou confiar em Mercúria e libertá-la — ela conhece um atalho para se livrar dos perseguidores! O transporte chega ao seu destino, mas assim que os personagens põem o pé no chão, são atacados por um solitário caçador de recompensas.

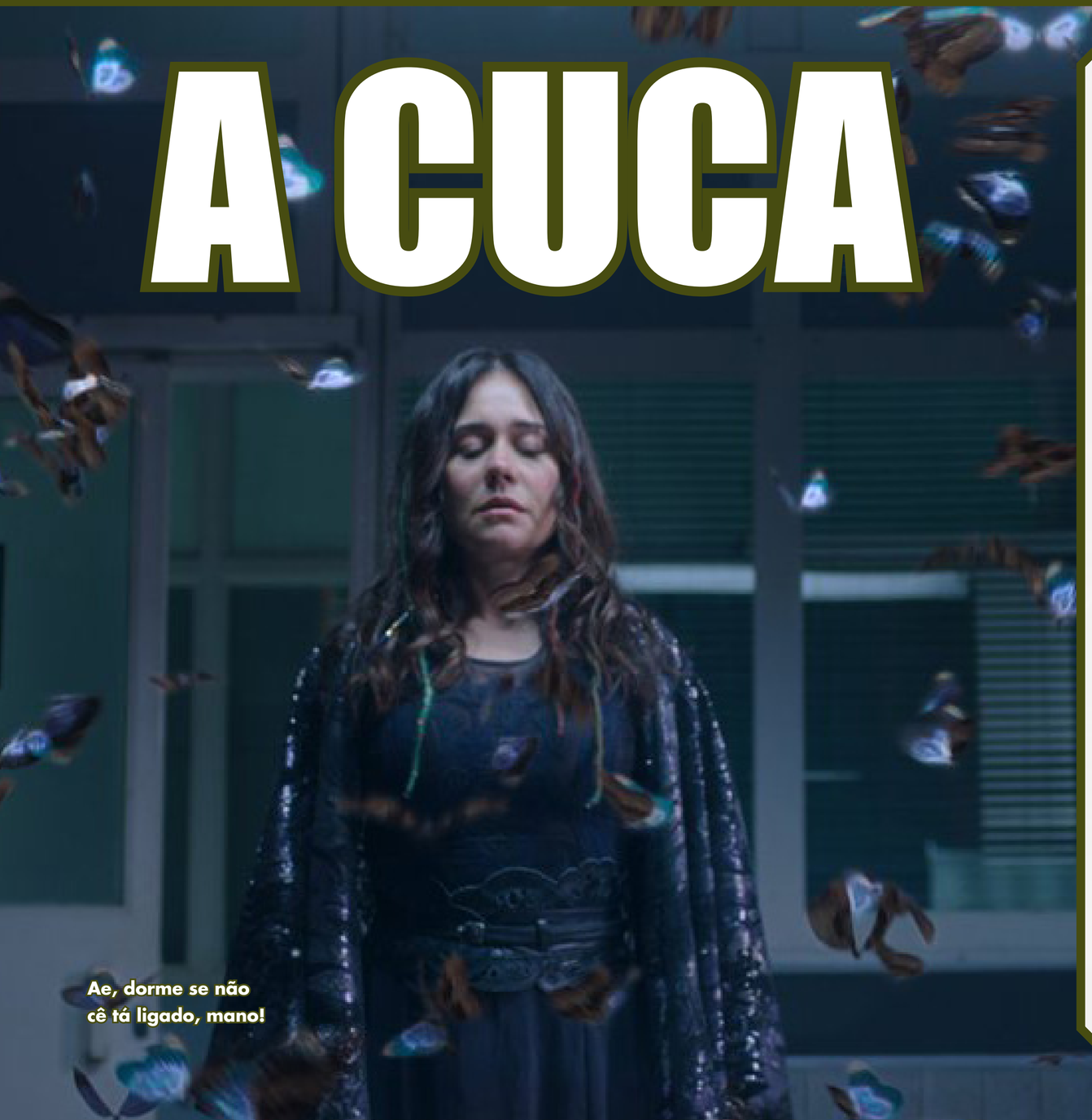
No fim, se conseguiram proteger o doutor, após alguns anos, a rota remota ficará novamente acessível, sem oferecer perigo. Do contrário, a crise se mantém. Se falharem em deter Mercúria antes, no campo de detritos, a nave dela terá explodido e desenlaçado a reação em cadeia.

Embora a situação seja resolvida em longo prazo, quase não resta vida no setor.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

A CUCA



Ae, dorme se não cê tá ligado, mano!

Em pouco mais de um mês após seu lançamento, *Cidade Invisível* já se tornou um fenômeno da Netflix: figurando no Top 10 de mais assistidos em mais de quarenta países, a série, que já teve a segunda temporada confirmada, apresentou ao mundo vários personagens das lendas do folclore brasileiro em uma roupagem de fantasia contemporânea. Uma das mais poderosas entre elas — e talvez a mais intrigante — é a reinterpretação da Cuca.

Criada por **Carlos Saldanha**, diretor indicado ao Oscar; e roteirizada por **Raphael Draccon** e **Carolina Munhóz**, *Cidade Invisível* conta a história do detetive ambiental Eric que, após encontrar um boto-cor-de-rosa morto em uma praia do Rio de Janeiro, enxerga correlações entre este acontecimento improvável e o assassinato de sua esposa, e acaba se deparando com as entidades — criaturas míticas que deram origem às lendas de nosso folclore e que vivem disfarçadas e infiltradas entre nós.

Cuidado com a Cuca!

Originalmente advinda de lendas ibéricas, a Cuca de *Cidade Invisível* foge completamente da caracterização tradicional que temos em outras séries e animações, não tendo qualquer relação com jacarés ou répteis de qualquer gênero. De forma humana, a Cuca da série é interpretada por **Alessandra Negrini**, e é primeiro apresentada como Inês, a misteriosa dona do Cafofo, um bar na Lapa, tradicional bairro boêmio da Cidade Maravilhosa. Com o desenrolar da história, somos apresentados aos aspectos místicos da personagem, seja acompanhando a produção de suas poções no andar inferior do bar, seja usando de recursos mágicos para influenciar pessoas.

De alguma forma, Cuca é também respeitada entre as demais entidades como uma espécie de autoridade mais poderosa, cujos objetivos reais não são totalmente declarados, mas que envolvem a proteção das entidades ante as ameaças à sua espécie.

Usando a Cuca

Cuca pode ser facilmente introduzida em cenários de fantasia. Como uma vilã, ela pode estar atormentando algum vilarejo longínquo, roubando crianças ou causando a desgraça daqueles que têm a infelicidade de cruzar seu caminho; mas como as lendas são incertas a seu respeito, a bruxa pode também ser na verdade uma poderosa aliada dos heróis e até mesmo uma mentora misteriosa, oferecendo missões e informação.

Em um mundo de magia abundante, personagens como a Cuca são relativamente fáceis de encontrar. Em cenários de baixa magia ou onde ela seja sutil, pode ser mais interessante focar nos mitos e segredos que envolvem seu aspecto de entidade, apresentando rumores sobre sua origem e ações, deixando sinais que podem ou não indicar a sua real existência.

Em cenários contemporâneos ou de supers, entidades como a Cuca funcionam exatamente como apresentadas em *Cidade Invisível*: estão disfarçadas entre nós, vivendo suas próprias tramas e guerras particulares, que inevitavelmente vão envolver os personagens.

Uma outra abordagem possível é aquela em que a bruxa aparece nos sonhos de um personagem, deixando mensagens confusas, sinais ou mesmo alguma experiência assustadora. Então, vai caber ao personagem descobrir se o que aconteceu foram apenas sonhos ou uma invasão mental real.

3D&T 32N

F0, H3, R3, A2, PdF2; 15 PVs, 55 PMs

Kit: Telepata (mente prodigiosa, poder telepata).

Vantagens: Entidade; Aliado (Tutu; veja adiante), Alquimista, Arena (Cafofo Bar), Ataque Especial (*Panapaná*: PdF, amplo, teleguiado), Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível, Patrono (Cafofo Bar), Pontos de Magia Extras ×4, Resistência à Magia, Telepatia; Manipulação.

Desvantagens: Devoção (proteger a natureza e a existência das outras entidades).

Magias Preferidas: Cuca tem 10 PEs gastos em magias diversas, que incluem Criatura Mágica, Mundo

dos Sonhos, Sentidos Especiais, Sono e Teleportação. Suas magias quase sempre se manifestam visualmente como borboletas.

Mente Prodigiosa. Você não gasta PMs para usar a vantagem Telepatia, e pode tentar invadir mentes de pessoas cuja R seja superior à sua com um teste de H+1.

Poder Telepata. Você pode gastar alguns PMs por turno para acessar a mente de um alvo e desligar uma vantagem (mas não vantagens únicas), perícia, desvantagem ou poder de kit temporariamente. O custo é equivalente ao dobro daquilo que será anulado, e o alvo tem direito a um teste de R. Cada outro poder deste kit permite anular mais um efeito simultaneamente.

Táticas

Como uma bruxa especialista no domínio da mente, Cuca jamais vai atacar de frente, usando seu Ataque Especial apenas como recurso para acobertar uma eventual fuga. Quando algum tipo de confronto físico é necessário, ela envia Tutu para lidar com o problema. Se alguém merece sua atenção, Cuca conjura uma Criatura Mágica em forma de borboleta para analisar o alvo e o ambiente em que ele se encontra, para descobrir mais sobre ele.

Então, Cuca vai tentar atrair o alvo para sua Arena, onde tem a vantagem do terreno a seu favor; e vai buscar desestabilizá-lo usando as informações que conseguiu anteriormente, assim como a perícia Manipulação e a vantagem Telepatia. Cuca faz uso da magia Sono para deixar o alvo de vez à sua mercê. Dependendo de seu objetivo, a bruxa pode conjurar Mundo dos Sonhos, para buscar alguma resposta de que esteja precisando, ou para atormentar sua vítima por horas a fio.

Tesouro

Tesouros são uma mecânica apresentada no *Manual dos Monstros — Criaturas Fantásticas* e funcionam da seguinte forma: caso derrote Cuca, o personagem pode escolher receber os PEs normalmente ou, em vez disso, receber o Tesouro Comum "Uma Folha de Alecrim", apresentado abaixo. Além disso, há também o tesouro "Malvada, Zangada, Matreira e Danada", marcado com uma estrela (★). Este é um Prêmio Máximo, e pode ser comprado normalmente como se fosse uma vantagem, por 10 PEs. Comprar o Prêmio Máximo não impede o personagem de receber os PEs normalmente ou o Tesouro Comum por vencer a bruxa.

Para todos os efeitos, considere que enquanto não for derrotada, Cuca possui os tesouros a seguir, sem custo em pontos.

Uma Folha de Alecrim (5 PEs): especialmente encantado, este singelo ramo seco pode ser usado como um amuleto, livrando o usuário da necessidade de dormir. Você pode recuperar PVs com descanso normalmente, mas não precisa ficar inconsciente enquanto descansa.

★ **Malvada, Zangada, Matreira e Danada (10 PEs):** você absorve parte da energia da bruxa lendária e pode gastar 1 PM para fazer um pedido a alguém. O alvo é livre para decidir se vai obedecê-lo ou não. Se ele decidir não te obedecer, você recebe +1 em todos os testes (incluindo FA e FD) em relação a ele, até o fim da cena. Você pode usar este poder mais de uma vez por cena, mas apenas para personagens diferentes.

Nova vantagem Única: Entidade (1 ponto)

• **Característica +1.** Uma entidade recebe +1 em uma característica, à escolha do jogador.

• **Natureza Mágica.** Entidades são criaturas do tipo youkai, que só morrem por causas violentas. Caso contrário, sua vida se mantém indefinidamente. Uma vez por cena, entidades podem usar uma vantagem ou poder que possuam, pela metade do custo em PMs.

• **Lendas & Histórias.** De um jeito ou de outro, ao menos uma parte das histórias de vida de todas as entidades passa a integrar as lendas locais. Isso, de alguma forma, os torna melhores: escolha uma característica (uma vez escolhida, não pode ser trocada). Quando fizer um teste dessa característica, você pode gastar 3 PMs para jogar dois dados e escolher o melhor resultado.

• **Trauma.** O surgimento de uma entidade é sempre marcado por uma situação de grande estresse emocional, normalmente envolvendo sua quase morte. Quando entidades são confrontadas com uma situação semelhante àquela que aconteceu com elas, sofrem –2 em todos os testes até o fim da cena.

Mutantes & Malfeitores NP 6

Habilidades: For 0, Vig 2, Agi 2, Des 2, Lut 2, Int 4, Pro 4, Pre 4.

Vantagens: Armação, Artífice, Atraente, Bem Informado, Bem Relacionado, Capanga 6 (Tutu), Contatos, Defesa Aprimorada, Empatia com Animais, Ritualista, Tontear.

Perícias: Enganação +16 (12), Especialidade: magia +16 (12), Furtividade +10 (8), Intimidação +16 (12), Intuição +10 (6), Investigação +10 (6), Percepção +10 (6), Persuasão +16 (12), Prestidigitação +10 (8).

Poderes:

Leitura Mental (Ligação Sensorial, Sem Esforço, Sutil) 6; Efeitos Alternativos: Aflição Progressiva 6 (tonto, exausto, adormecido), Comunicação (Mental) 3, Dano à Distância 8 (Preciso), Ilusão (visão, audição, resistível) 6.

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +2 corpo-a-corpo, dano 0, panapaná +4 à distância, dano 8.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +6, Resistência +6, Vontade +6.

Total: Habilidades 40 + Vantagens 16 + Perícias 41 + Defesas 26 + Poderes 34 = 157.

Tutu

Apresentando-se como um homem grandalhão, peludo e mal-encarado, Tutu é também uma entidade, que teve a vida salva por Cuca ainda na infância; e por isso a protege e obedece cegamente. Sua forma real é a de um imenso javali.

3D&T 28N

F7, H3, R5, A4, PdF0; 35 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Entidade; Ataque Especial (F; poderoso), Forma Alternativa (Javali), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Código de Honra da Gratidão.

Tutu pode estar sorrindo por baixo da barba, mas você jamais vai saber

Mutantes & Malfeitores NP 6

Habilidades: For 6, Vig 3, Agi 2, Des 2, Lut 6, Int 0, Pro 1, Pre 2.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Rolamento Defensivo 5.

Perícias: Atletismo +10 (4), Especialidade: Manha +7 (6), Furtividade +6 (4), Intimidação +10 (8), Percepção +5 (4), Veículos +6 (4).

Poderes:

Metamorfo 1 (Limitado: Forma de Javali).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +6 corpo-a-corpo, dano 6

Defesa: Esquiva +4, Aparar +4, Fortitude +8, Resistência +8, Vontade +4.

Total: Habilidades 42 + Perícias 15 + Vantagens 6 + Defesas 11 + Poderes 7 = 81.

TIAGO ORIEBIR

THIAGO ROSA

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna traz resumos dos episódios de *Fim dos Tempos*, a primeira campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, no Twitch da Jambô Editora. Inscreva-se no canal para acompanhar ao vivo eventos que ameaçam abalar o mundo de Arton. Os resumos são escritos pelo minotauro filósofo Arius, personagem de Guilherme.

"As nossas aventuras pelas Colinas Centrais continuam.

Nunca uma vitória teve tamanho gosto de derrota.

Acompanhamos caçadores de recompensas, investigamos um vilarejo de cultistas puristas e vencemos a vilã Lorelei — não só uma racista fanática, mas também uma hipócrita que vendeu sua alma à profanação aberrante da Tormenta! Esta foi a parte fácil.

Restava decidir o destino dos outros habitantes do lugar. O paladino do nosso grupo, Ignis Crae — santo golem de ferro forjado em fogo — viu sua alma flamejar débil diante do horror de pessoas agindo como monstros. Tentou apelar ao bom senso dos aldeões. Suplicou para deixarem suas armas, abandonarem a odiosidade abjeta de suas crenças. Em vão. Eles o cercaram e o atacaram, embevecidos da ira e da confiança surgida quando muitos se juntam sobre poucos.

Ignis se defendeu como pode, sem matar, mas mesmo uma briga sem mortes é uma violência horrenda. Abrigou-se atrás do seu escudo enorme, golpeou homens no queixo, quebrou pernas e braços com golpes secos. Foi obrigado a lutar submergido pela turba avançando sobre ele. Até mesmo crianças arremessaram pedras no campeão sagrado.

Este evento, de certo modo, me lembrou a lenda do escorpião. Certa vez, o animal teria pedido a um sapo para levá-lo ao outro lado de um rio. O sapo aceitou, mas em meio ao trajeto, o escorpião cravou seu ferrão maligno e afundou junto da vítima. Não se engane quem ler este pergaminho: Ignis foi a vítima. O sapo submergido junto ao animal peçonhento que tentou ajudar. Não afundou em água e sim em desespero.

Conseguimos mais tarde fugir e despistar os aldeões com a ilusão de um goblin abaixando as calças e mostrando suas nádegas! Levamos conosco uma prisioneira liberta e a própria Lorelei, criminosa agora aguardando julgamento.

A provação de Ignis, porém, não terminou na fuga. Quando já estávamos marchando, Rexthor, com sua imprevisibilidade de gladiador, entregou a Ignis uma carta. Fora escrita pelo Doutor Artemis Vesper — inventor já citado antes nestes manuscritos. Vesper é um sábio recorrentemente encontrado em nossas costumeiras visitas a uma forja-armazém. Andava ajudando o golem em seu processo de reforja. A barda Kiki leu a carta do sábio em voz alta para o restante do grupo. O final da epístola encheu todos de assombro, e destroçou Ignis.

O inventor revelava: o espírito dentro do corpo do golem não era um elemental de fogo!

Após ter sua fé nos outros e no deus da redenção minadas, após descobrir não ser aquilo que sempre acreditou, e não saber mais qual seu propósito no mundo — algo tão certo para todo ser artificial desde o berço — a chama de Ignis bruxuleou novamente. Se ele não era quem sempre julgou ser, como saber se a entidade recebendo suas preces era mesmo um deus-fênix? Deixou o escudo cair e entrou em transe profundo.

Rexthor foi o único forte o bastante para carregar o corpo inerte de metal pelos terrenos escarpados."

* * *

"Encontramos um dos lugares mais místicos e misteriosos de Arton.

Aconteceu porque ao procurar terreno menos íngreme para transportar Ignis, adotamos uma trilha diferente daquela usada antes. Miramos chegar ao Carvalho Oco e descobrimos O Cemitério Errante.

O lugar ficava em uma ravina funda na terra. Atravessamos com a sensação de quem não sabe se está no sentido certo. O sol se punha no horizonte, mas a última visão que a deidade solar nos proporcionou foi de perder o fôlego. Lápides. Até a onde a vista alcançava. Uma delas, ciclópica, se impondo sobre todo o vale ao redor. Não havia nada escrito no monolito. Um último fulgurar de raios reluziu vermelho, laranja, verde e em tons de azul e violeta: havia pedaços de metal arco-íris espalhados por todo lugar!

Antes mesmo de adentrarmos o cemitério, uma melancolia infinita pousou sobre nós. Respirar ficou mais difícil, nosso peito esmagado de angustia. Minha cabeça se encheu de pensamentos lúgubres sobre família e morte. Embora ainda não domine as artes arcanas de ler mentes, não precisava delas para notar: meus companheiros passavam por semelhantes aflições. Podia ver isto na expressão desenhada em seus rostos.

A primeira a se recuperar foi Ayla. A visão da riqueza espalhada fez seu tino de empreendedora feérica se acender, e ela voou para o metal como uma mosca voando para a luz. Investigamos o local. Não sei dizer, não lembro bem, o que fizeram Kiki e Rexthor, pois me senti naquele momento estranhamente contemplativo. Quis ficar sozinho para escrever.

Mais tarde, após longo debate, a linguagem decifrada nos signos encontrados nas lápides nos levou ao que é apenas uma hipótese, mas acredito grande revelação, aqui resumida:

Fan art de Gustavo Zavanin

O cemitério foi o palco de uma das histórias da Revolta dos Três. Nele, Tillian, o deus do não-se-sabe-bem-o-que, foi sentenciando pelo deus Khalmyr. A ravina foi cavada pela espada do deus justiceiro. O metal arco-íris é o sangue sólido da divindade destronada. Talvez por isso seja tão reativa contra a corrupção maléfica da Tormenta. Todo o folclore coletado em nossas viagens pelas colinas, as lendas do "Herói Louco", falam na verdade de Tillian e dos demais deuses do Panteão.

Apesar da desolação, testemunhei que o lugar teve um efeito benfazejo sobre nós, e principalmente sobre Ignis. O paladino voltou a si e nos ajudou a desvendá-lo. Antes de partir, ele se ajoelhou e rezou, esbraseando a própria alma na tentativa da oração alcançar mais uma vez seu patrono, o deus-fênix Thyatis. Ignis clamou pela presença divina, por um sinal para reacender sua fé. O deus respondeu com seu chiado de ave ecoando por todo o vale."

O POEMA DE ARIUS

Escrito no Cemitério Errante,
ao contemplar a própria mortalidade

Nascido do sangue da legião
Meu destino não guardava mistério
Com a força do touro e o gládio na mão
Segui meu dever, trazer glória ao Império

Mas quando a chuva caiu, meu pai decretou
Para a guerra, eu não era talhado
Ao meu lado, meu irmão exaltou
Preterido eu parti, humilhado

Para minha pátria salvar, sem a família
Fui atrás do saber, longe de casa
Mas o que descobri, em minha vigília
É que em terra longínqua, eu sou a caça

Sangrei e sofri nas Colinas Centrais
Meu nome cedi frente aos perigos
Porém, solidão já não sinto mais
Perdi a família, mas fiz bons amigos

Hoje sigo minha busca com devoção
E a cada dia que passa me sinto mais forte
Novos monstros não me abalarão
Com os Cães das Colinas não temo a morte.

* * *

"Formigas da Tormenta.

Eu me adianto nesta história. Poderia encher estas linhas para contar como na missão do vilarejo salvamos uma meia-dríade e a levamos de volta as suas três irmãs no Carvalho Oco. De como Ignis, com seu ânimo renovado após a excursão ao Cemitério Errante, convenceu uma delas a perseverar no caminho dos estudos arcanos. Ou como Kiki percebeu o misto de desleixo e miséria na vida daquelas mulheres. O mais intrigante, porém, foram as Formigas da Tormenta!

Como Ayla depois me esclareceu: havia profanidade no solo, e subiu pelas raízes da árvore, começando um tênue processo corruptor. Um formigueiro também estava ao nível do chão. As formigas, segundo a fada, "estavam malucas". Em uma língua só compreendida por um ser mágico e abençoado como Ayla, gritavam impropérios sobre tomar a realidade, uma guerra infinita, como todos seriam seus escravos, elas seriam tudo e tudo seria lefeu.

Foi o bastante para decidirmos persuadir as irmãs a deixar o local e voltar conosco, para se abrigarem no Forte Cabeça de Martelo.

Não gostei de como as irmãs foram recebidas no Forte. Falei com a oficial responsável e fiz valer a minha recém instaurada hierarquia militar junto ao Sargento Morgan. Por falar no veterano de voz rouca, levantei minha toga e corri para mediar um conflito entre ele e Ignis.

O cavaleiro da fênix santa apelava para as leis do Reinado. Lorelei era uma criminosa, mas fora moldada pelo culto odioso ao qual pertencera. Merecia, consoante as crenças do golem guerreiro, uma segunda chance. Ou ao menos um julgamento. Argumentei em prol do meu companheiro, pois havia verdade em suas palavras, mas o sargento não ficou feliz com o meu "mas senhor". Lembrou: estamos em um forte, em uma terra erma, não há sacerdotes do deus-lei e o tribunal de um purista é a forca.

Consumimos uma energia enorme para arrancar uma concessão daquele homem rígido, moldado por mil batalhas. Igualmente nos esforçamos para penetrar a razão da criminosa, mas enfim obtemos êxito. Lorelei cuspiu na bandeira do leopardo, o símbolo da suposta supremacia dos puristas, ateado em chamas.

Se ainda existe redenção possível para ela, então, talvez também haja para mim, e para os crimes indizíveis de meu clã."

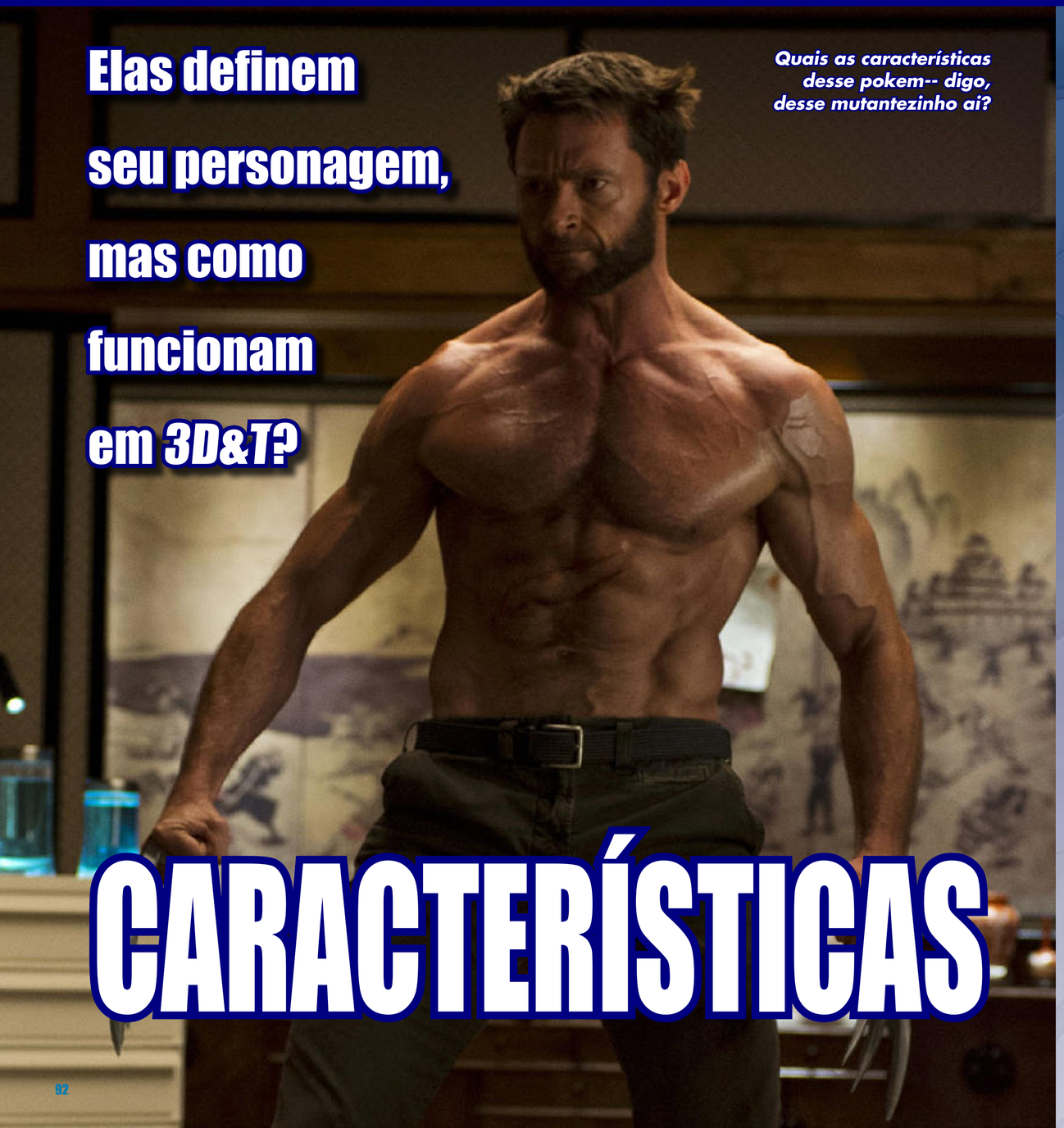
Traduzido do tapistanês por
DAVIDE DI BENEDETTO
e GUILHERME DEI SVALDI

VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. *O SEU!*

NERDZ

lojanerdz.com.br

@lojanerdz @nerdz.etc @nerdz (51) 989424168



Quais as características desse pokem-- digo, desse mutantezinho ai?

Elas definem seu personagem, mas como funcionam em *3D&T*?

CARACTERÍSTICAS

LIGA DOS DEFENSORES

Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Com exceção dos jogos derivados do *d20 System* (como *Tormenta20*), talvez não exista um conjunto de atributos mais icônicos no RPG brasileiro. Eles acompanham *3D&T* desde antes da sua versão atual, quando ainda era apenas uma paródia de séries tokusatsu e animes.

Dessa origem, vem a sua divisão de funções originais e aquilo que representam: a força dos socos ou espadas laser, o dano das suas pistolas e disparos de energia, a armadura fornecida pela sua roupa de *spandex*... Mas é também uma origem incomum para um sistema hoje visto como (um pouco) mais sério, ainda que exagerado.

Na coluna desse mês, vamos falar sobre como funcionam as cinco características de *3D&T*, o que elas representam no jogo, e como você pode aumentá-las ou simplificá-las se achar necessário.

Efeitos & Funções

Em *3D&T*, podemos dizer que cada característica representa uma função, e não uma descrição. A sua Força não é, necessariamente, a massa muscular: é apenas a sua capacidade de realizar esforço físico, ou, em um combate, de causar dano. Pode ser fruto de músculos e treinamento, mas também pode ser um exoesqueleto de combate, ou uma arma lendária poderosa. E mesmo no último caso, você ainda pode usá-la para feitos físicos fora de combate, como derrubar portas e mover pedras!

Esse é, talvez, o elemento mais icônico do *3D&T* enquanto sistema de regras, que o torna tão fácil de adaptar aos cenários exagerados e coloridos de histórias em quadrinhos, mangás, animes e videogames. Montar um personagem com uma espada enorme é tão simples quanto fazer um super artista marcial desarmado: você apenas compra características e vantagens, e os descreve como achar mais legal para a campanha que pretende jogar.

Claro, isso pode levar a situações extremas. Compre Poder de Fogo 5 e Adaptador, e você será capaz de invadir uma base militar apenas com um saquinho de bolas de gude! Mas a graça é justamente essa: o seu personagem pode ser tão exagerado ou pé no chão quanto você quiser. Está nas mãos de cada grupo aceitar ou não os exageros permitidos pelo sistema, e de cada jogador estar em sintonia com os outros a respeito de como imaginam a mesa de jogo.

Não vamos nos estender demais em cada característica, pois isso já foi debatido exaustivamente nos livros do sistema, desde o manual básico até o *Manual do Defensor*. Mantendo em mente essa estrutura, podemos começar a imaginar como ele poderia ser diferente, e como poderíamos aumentar ou diminuir as características existentes.

Mais características...

3D&T tem um sistema de regras funcional e fechado com as suas cinco características, cada uma com uma função bem definida. Algumas recebem um pouco mais de atenção do que outras (estou olhando para você, Habilidade), mas de maneira geral todas têm um papel a cumprir.

Isso não quer dizer que novas características não possam ser criadas em nenhum contexto. No entanto, é preciso entender quando é algo que realmente adiciona um elemento novo ao jogo, e não é feito apenas para "corrigir" um defeito que nunca existiu em primeiro lugar.

Por exemplo, uma piada recorrente de quando *Defensores de Tóquio* ainda era um jogo de paródia e humor é que não havia uma característica Inteligência, pois quem já viu um personagem de tokusatsu inteligente? (Posteriormente "Inteligência" virou uma vantagem, para representar o único personagem inteligente que a série podia ter). Quando o *3D&T* se tornou um jogo (um pouco) mais sério, no entanto, alguns fãs passaram a sentir falta de uma caraterística para a capacidade mental, e passaram a sugerir a sua criação.

Lembrem, no entanto, dos parágrafos acima: em *3D&T*, uma característica é definida pela sua função de jogo, e não a sua descrição. Pode parecer lógico incluir uma característica para representar o quão inteligente o personagem é, mas isso é uma descrição, e não uma função. É preciso pensar, primeiro, em como ela funcionaria.

Inicialmente, podemos sugerir que Inteligência (ou Raciocínio, Mente, ou qual seja o seu nome de escolha) serviria para testar perícias. Mas *3D&T* já tem um "atribu-

LIGA DOS DEFENSORES

to das perícias", a Habilidade, que funciona bem tanto para perícias mentais, como Ciência, assim como para as físicas, como Esporte. Para a nova característica funcionar dessa forma, você precisaria dividir quais perícias funcionariam com cada uma, quais seriam mentais e físicas, adicionando outra camada de complexidade ao jogo; e nem chegamos ainda às perícias sociais, que precisariam ainda de outra característica para serem testada!

Pode funcionar, mas para valer a pena, as perícias precisariam ter um papel muito mais central no jogo do que hoje. Seria o equivalente à divisão entre Força e Poder de Fogo: ambos têm a mesma função básica, causar dano, mas com uma especificidade diferente. Se no seu jogo os personagens passarão muito mais tempo testando perícias avulsas do que combatendo, pode ser uma distinção razoável. Mas em um jogo mais tradicional, é mais provável que gere mais confusão do que soluções, porque as outras regras não foram pensadas com essa divisão em mente.

Outra sugestão recorrente é associar o novo atributo mental ao uso de magia. Se usaria Inteligência para definir o máximo de PMs gastos, calcular FA e FD de feitiços, e outros parâmetros relevantes. É uma ideia mais interessante: o sistema de magia do *3D&T* de fato tem muitos regulamentos específicos, descolados de outras regras, e se beneficiaria de uma característica exclusiva, que diminuísse o peso colocado sobre a Habilidade.

Nesse caso, no entanto, você não está pensando necessariamente em "inteligência", mas sim em um atributo de poder mágico, o que não é a mesma coisa. Um personagem com poderes mágicos não precisa necessariamente ser muito inteligente (que o diga quem já assistiu *Slayers* ou *Fairy Tail*): pode ser um feiticeiro das últimas edições de *D&D*, um clérigo com fé inabalável, ou um bardo muito carismático. Seria mais prático chamar a nova características simplesmente de Magia, Focus, Mana, Fé ou outro termo remetendo a isso; e muito provavelmente ela não seria usada em uma campanha sem magia.

Para resumir, uma nova característica precisa ter uma função que já não seja coberta pelas demais. Antes de pensar no que elas descrevem, devemos pensar em como elas funcionam, e o que adicionam ao jogo.

O *Manual do Defensor* apresenta duas sugestões de características novas: Mácula e Reputação. Ambas vêm com regras próprias, e uma função não cumprida pelas outras cinco. Note, no entanto, que, como na característica para magia, elas são adequadas apenas para alguns cenários de campanha, e não são indicadas para uso em qualquer jogo. Como o sistema já é bem fechado com as cinco características clássicas, é difícil pensar em uma função de jogo que não seja coberta por uma delas sem ser um elemento específico de certos gêneros.

...ou menos?

Indo no caminho oposto, podemos pensar em formas de simplificar ainda mais o sistema, reduzindo as suas características. Se elas representam principalmente funções de jogo, podemos buscar aquelas cujas funções são redundantes ou concorrentes, e fundi-las ou eliminá-las.

As primeiras opções óbvias seriam Força e Poder de Fogo. Ambas as características têm essencialmente a mesma função: causar dano e empreender esforço físico de maneira geral. A principal diferença entre as duas é o alcance do efeito. Se quiser simplificar o jogo, uma das primeiras opções seria considerá-las como uma só característica, e transformar a possibilidade de atingir alvos distantes em uma vantagem, como a já existente Membros Elásticos. Essa sugestão já é feita no *Manual do Defensor*.

Podemos pensar em uma fusão semelhante para as características defensivas. Armadura sempre foi um atributo negligenciado, ainda mais nas regras mais recentes, onde você já pode se defender bem com Habilidade. Apenas com a ajuda de certos kits, e posteriormente com novas vantagens e regras opcionais, ela passou a ser mais valorizada. Em uma simplificação do jogo, no entanto, talvez pudéssemos fundi-la com Resistência, tornando-a a característica única para questões defensivas, de cálculo de PVs a rolagens de Força de Defesa.

Ficaríamos assim com apenas três características: **Poder**, que seria a nossa fusão de Força e Poder de Fogo; **Habilidade**, exatamente como é atualmente; e **Resistência**, um bom nome genérico para uma característica cuja função é *resistir* e se defender. Fica uma configuração bem elegante: um característica de *potência*, digamos assim, estabelecendo o dano e quantidade de esforço que você consegue empreender; uma característica de *técnica*, definindo o quão bom você é em controlar esse esforço; e uma característica de *resiliência*, medindo a sua capacidade de resistir ao esforço que é feito contra você.

Na tradição de *3D&T*, você consegue facilmente utilizar estes três conceitos gerais em diversas situações, descrevendo-os de acordo com o contexto. Em um combate físico, Poder é a sua força, Habilidade é a destreza, e Resistência é o vigor. Em um desafio mental, são respectivamente a erudição, a inteligência e a força de vontade. E para uma cena social, poderiam ser o carisma, a lábia e a postura.

Com as vantagens e perícias certas, é fácil especializar o seu personagem em um destes aspectos, valorizando certas rolagens e testes em detrimento de outros. Se você quer um personagem mais combatente do que inteligente, compre vantagens de ataque (Ataque Especial, Múltiplo), e talvez uma perícia mais física, como Esporte. Para um mais voltado para questões mentais, há Genialidade, Memória Expandida e perícias como Ciência e Investigação. E um personagem mais social poderia ter vantagens como Aparência Inofensiva e Torcida, e perícias como Arte e Manipulação.

Lembre que, em *3D&T*, os mesmos pontos são usados para todo o personagem, das características às vantagens e perícias. Um ponto a mais gasto em uma característica é um ponto a menos usado com vantagens e perícias, e vice-versa. Assim, a descrição final — o quão forte, inteligente ou carismático é um personagem — deve depender da ficha toda, e não apenas dos números.

Um personagem que gaste todos os pontos em características pode parecer muito versátil, capaz de bater, pensar e socializar, mas na verdade será pouco especializado e estará em desvantagem contra alguém com habilidades mais diversificadas. Gastar pontos em uma perícia que você pretenda usar bastante sempre será melhor do que depender apenas das características, e um personagem com as vantagens certas será mais eficiente em combate do que um com apenas números altos na ficha.

3D&T Fractal

Uma última possibilidade de lidar com características, poderia ser chamada de *3D&T Fractal*. O nome é tomado emprestado de um RPG independente, *Fate*, que, com a sua mecânica de abordagens e aspectos, também nos dá a ideia para o seu funcionamento geral.

Como os atributos de *3D&T* são funções de jogo, descritas livremente quando você imagina os personagens e ações, não é um passo muito grande avançarmos ainda mais nesse conceito, e deixarmos a própria escolha das funções a cargo do jogador.

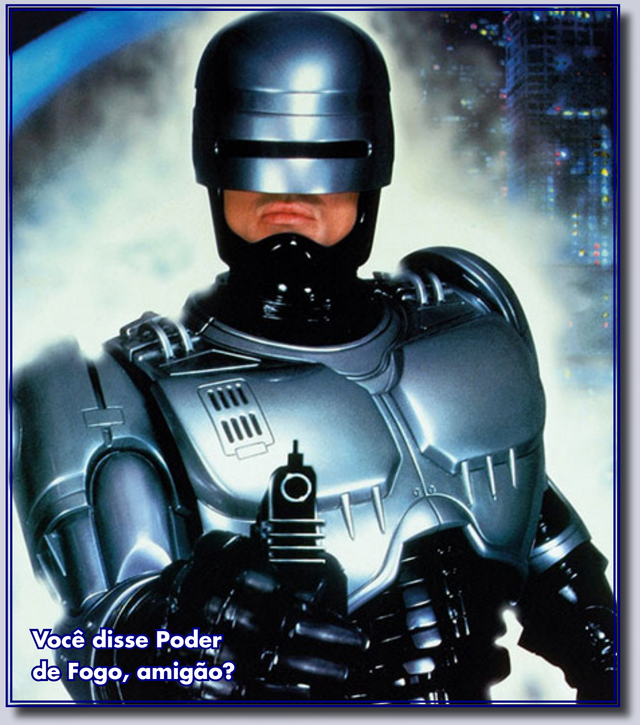
Pense que, em *3D&T*, você pode fazer *qualquer coisa* se tornar uma característica, bastando associar a ela um valor numérico de 0 a 5 (ou mais, para características sobre-heroicas). Desde que haja um número, ela funcionará dentro das regras, poderá ser testada, e até servir de base para rolagens de FA ou FD. Assim, no lugar de usar atributos fixos, você poderia criar suas próprias características de acordo com o histórico do personagem.

Vejamos um exemplo. Digamos que você queira jogar com um cavaleiro errante, herdeiro legítimo de um reino cujo trono foi usurpado por um vilão, convertido em um aventureiro que viaja pelo mundo atrás de experiência e aliados para retomar o seu direito de nascença. Desse histórico simples, podemos tirar três características: Cavaleiro Errante; Herdeiro Caído; e Aventureiro.

Se você tem 7 pontos para gastar, poderia distribuí-los em: Cavaleiro Errante 4, Herdeiro Caído 2, Aventureiro 1. Durante o jogo, quando você está em situações nas quais o fato de ser um cavaleiro lhe beneficiaria (por exemplo, em um duelo ou justa), testaria contra a característica 4. Quando tenta tirar algum benefício do fato de ser um herdeiro, como ao tentar impressionar uma dama na corte do rei , usaria a característica 2. E quando o seu lado aventureiro seria mais útil, como quando você decide montar um acampamento na beira da estrada e caçar um animal para o jantar, a característica 1.

Este é um exemplo simples, buscando características mais genéricas. Você também poderia criar características a partir de traços de personalidade, como Leal, Lobo Solitário ou Samaritano; frases de efeito, como *"sou o melhor no que faço, e o que faço não é nada bonito!"* ou *"um nobre sempre paga suas dívidas!"*; ou mesmo objetivos, como Tornar-se O Lutador Mais Forte, Derrubar O Lorde Tirano, ou Tomar Os Meios de Produção; entre outras possibilidades. Quando você agir de acordo com esse traço de personalidade, em uma situação onde você poderia usar a sua frase, ou em algo que o ajude no seu objetivo, poderia usar a característica correspondente.

De maneira geral, essa ideia é mais divertida quanto mais descritiva forem as características, permitindo enxergar o histórico e personalidade do personagem na própria ficha. Dada a liberdade, um jogador sacana



Você disse Poder de Fogo, amigão?

poderia criar uma característica única "Fazer Tudo" e colocar todos os pontos nela; mas no que isso o tornaria um personagem mais divertido de jogar? Por outro lado, também é preciso tomar cuidado para que não sejam tão específicas e únicas a ponto de simplesmente não terem oportunidade de serem usadas na maioria das aventuras.

Pensando agora no lado do mestre, é possível aproveitar e expandir esse conceito para transformar qualquer objeto ou desafio encontrado no jogo em um personagem, com suas próprias características usadas para opor ou apoiar os jogadores. Um incêndio poderia ter uma característica Em Chamas; toda rodada, ele ataca os personagens no seu interior com uma FA determinada por ela. Após derrubar um barril de bebidas, a taverna passa a ter a característica Chão Escorregadio, que atrapalha aqueles que estão lutando dentro dela (role um teste por rodada para não escorregar e cair!). Uma armadura mágica poderia vir com uma característica Encouraçado, que seria somada em rolagens de FD. E uma espada amaldiçoada teria a sua própria característica Maldição, usada para criar problemas diversos para o portador.

Um jogo utilizando este conceito de regras seria bastante diferente do comum em *3D&T*. Ele naturalmente se voltaria mais para o histórico dos personagens, favorecendo a interpretação, uma vez que todos sempre serão melhores nas ações representadas pelas características. Seria o verdadeiro *3D&T* "narrativista."

O Futuro

Não é mais novidade que estamos trabalhando em uma nova versão do *3D&T*, e, entre as questões já levantadas nas discussões de bastidores, estão as características do novo jogo. Devemos seguir com as cinco atuais, por serem clássicas e icônicas? Talvez devêssemos adicionar mais alguma? Ou seria melhor retirarmos, para simplificá-lo mais?

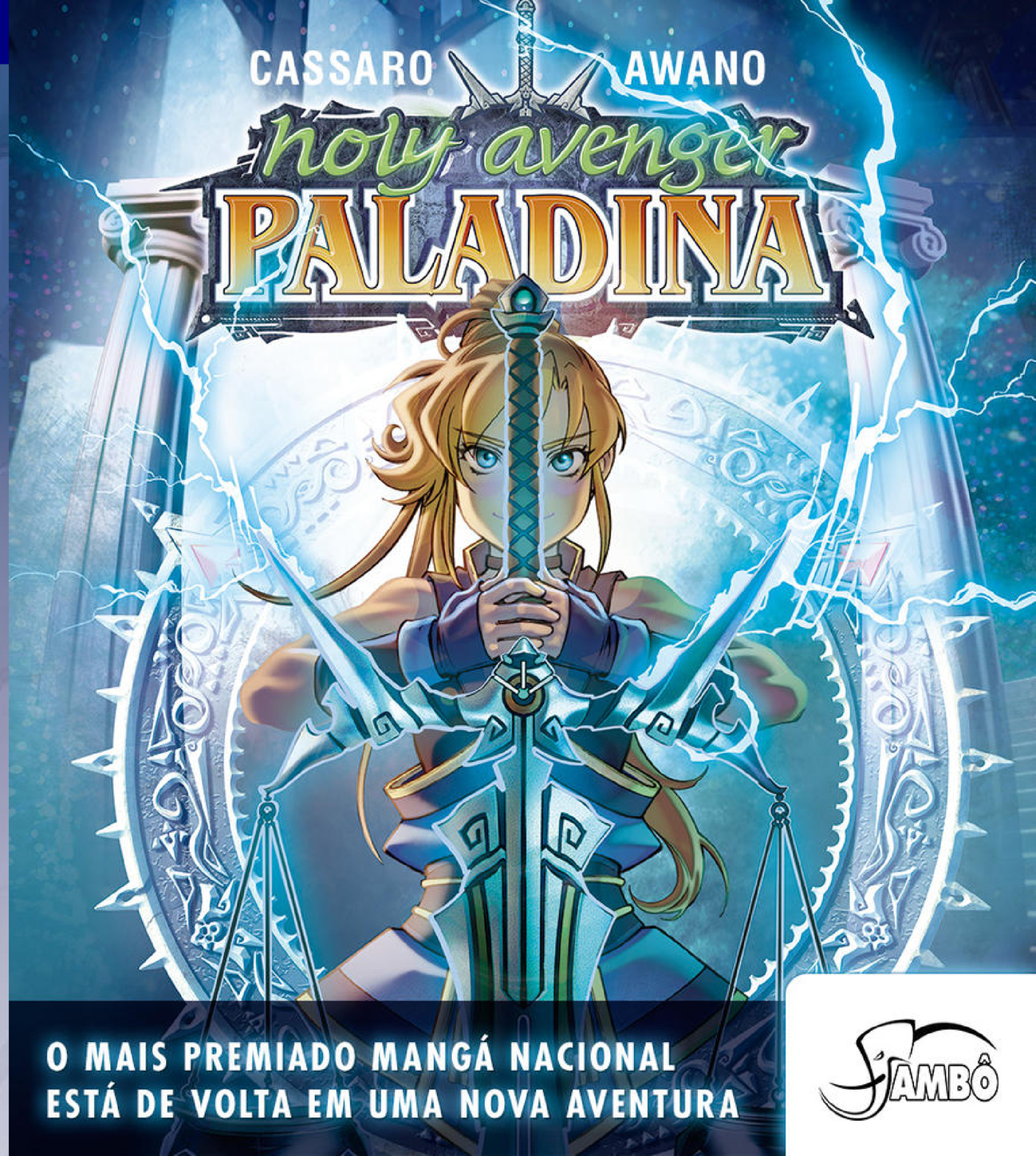
Tudo isso está sendo debatido, e algumas das ideias acima já apareceram nessas conversas. Podemos garantir que queremos nos manter fiéis ao espírito de *3D&T*, àquilo que o tornou tão amado pelos jogadores, mas é inevitável algumas coisas mudarem para torná-lo mais moderno, dinâmico e funcional.

Você também pode dar a sua opinião nessas questões. Os grupos oficiais da Dragão Brasil — exclusivo para os assinantes do nível Conselheiro— e de *3D&T* no Facebook estão disponíveis para que possamos conversar e ouvir a opinião dos jogadores. É provável que nem todas as sugestões sejam seguidas ou respondidas, mas não significa que não ponderaremos e pensaremos sobre uma ideia razoável.

Sabemos ser impossível agradar a todos, mas queremos construir um novo *3D&T* que seja digno da expectativa dos fãs e mantenha seus pilares fundamentais.

Mas isso talvez já seja assunto para outra coluna…

BRUNO SCHLATTER



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adelmo Felipe Bento
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Aguilar Dos Santos
Alex Araujo
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André De Freitas David
André Fernando Peres
André Ferreira Santos
André Luis Adriano
André Luiz
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrew Willian Santos Torres
Angelo Castelan
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Brunão Crash
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Emilio Iovance (Aruki)
Bruno Eron
Bruno Esteves

Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno H M Silva
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Romero
Calvin Semião
Calvin Vicente Baptista
Camille Nunes
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alexandre Lucas
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Calebe Tormes
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Cristiano Godoy
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Tiago
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Teixeira
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Emerson Ranieri
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Everton Vieira Martins
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe De Arruda
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Pederiva
Fernando Alexsander
Fernando Beker Ronque
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Edvando De Aquino Moreira
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frankyston Lins Nogueira
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Almeida
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gladson Caldas
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Antonio Rinaldi
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Oliveira

Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Reis
Gustavo Vicente Justino
Gustavo Vinícius Santos
Haendel Praciano
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan Gomes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jadson W N Soares
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean De Souza Silva
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeferson Kolling
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeifson Neves Dos Santos Fernandes
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Carlos Lisboa
João Guilherme Pedrílio
João Gustavo Borges E Silva Vita
João José De Godoy Neto
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Pedro Siqueira Gallas
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Miguel Braga
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Jucenir Da Silva Serafim
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Lawrence Zago Sanchis
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Peixoto Mattos
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Batagin
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Silva
Leonardo Sponchiado Flores
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Rijo
Lucas Santos Lemos
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Montejane Lemos
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Küster
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nunes Da Silva
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marlon Ricardo
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Duarte Bonfim
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Marcondes Filho
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nícolas Caliman De Oliveira
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Cordeiro Do Nascimento
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ferreira E Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Antonio De Lima
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Gambaro
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Robson Martins
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza

Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sario Ferreira
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Seuraul
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Carvalho Dias
Thiago Costa
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Augusto Carlos
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Waldemar Marquart Neto
Wallison Viana De Carvalho
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Z

Conselheiros

Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Afonso Cassa Reis
Alan Serafim Dos Santos
Alberto Barreira
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Aleksandro Junio Oliveira Melo
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Costa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Andrei Ajudarte
Angelo De Vargas
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arina J Rozario
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Leão Pereira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Alexandre
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar De Barros Sorrilha
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Charles Müller
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Goelzer Figueiredo
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagan
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diogo Mello
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elisa Guimarães Santos
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Evandir De Souza
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Heilborn Gouveia
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Marconi
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento

Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hallans Goyano
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos Rodrigues
João José De Sousa Simonetti
João Lira
João Marcos Vasconcelos
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Ricardo Rutz
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gabriel
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Mozar
Matheus Paes Maciel
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Patrick Tavares
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Atore
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Gonçalves Zanato
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Queiroz Casa Nova
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Morani
Thiago Pereira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Walter Britto Gaspar
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Cordeiro D'Agostini
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi